2007年 总第244期
零售5元
半月刊

大众软件®

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

11



明基BenQ 2007年《大众软件》读者调查问卷答题卡暨游戏中国“百合”奖投票

请将答案直接填写在答题卡上，可复选

“明基BenQ”
2007年度
《大众软件》读者调查活动
现已启动

读者调查
大众软件2007年度


ISSN 1007-0060


超时尚的
视频网络舞厅
无外挂的纯净网络世界
官方网站
5jq.hanghai.com
舞街区
SNAIL GAME
SNAIL GAME
游戏蜗牛
游戏蜗牛（上海）有限公司
地址：上海市漕溪路258弄27号航星商务楼7楼 邮政编码：200235
电话：+86（021）51522000 传真：+86（021）51522001 邮件：biz@snailgame.net


魔兽世界中文网
NGACN.COM
艾泽拉斯国家地理

CONTENTS 目录

2007年第11期 总第244期

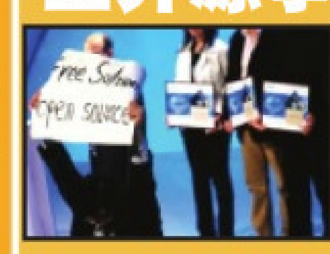
11
2007
本期推荐

新品初评
玲珑曲线
——漫步者E3300多媒体音箱



E3300的设计灵感来自成熟女性独有的性感与神秘。

网络时代
王开源事件的双重面貌

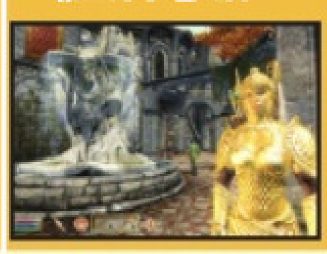


因为无论是他4月20日上午的行为本身，还是他所宣扬的开源软件观念，这两方面对于国人来说……

实用软件
美好生活从兴趣开始
——兴趣辅助软件介绍

软件的使用未必是个技术活，也可以让你轻松愉快

攻城略地
《上古卷轴IV——战栗孤岛》主线流程攻略



如果你喜欢角色扮演游戏，这款资料篇无疑会带给你一个意外的惊喜。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年06月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元



绿色网游先锋－久游网
www.9you.com
劲爆足球
Real eXtreme Action!
®
缤纷活动开启内测大门
X2卷土重来
久游网 9you.com 娱乐时尚 尽在久游
互动娱乐门户网站
WWW.9YOU.COM
The Life Style Entertainment Company
地址：上海市西藏中路18号港陆广场6楼 || 邮编：200001 || 电话：(021)-63517280
传真：(021)-63517252 || 客服电话: (021)-63601518 || 客服邮箱:monitor@staff.9you.com

编辑部报告

免费午餐又来了

在98年那会，国内的网络弥漫着一股自由共享之风气，你连上网络，就会发现大部分服务都是免费的，信箱免费、服务器空间也免费，随便搜一搜网络论坛，一下子能出来几万个结果，您随便挑个顺眼的，注册一下就能开个属于自己的论坛，如果您想在哪个论坛里注册，只要填写昵称和密码就可以。那会互联网企业忙着吸引眼球，都把门槛降到最低，很有点前两年办信用卡的意思，就差跪在地上求着你用他们的东西了。

过了三四年，互联网泡沫灭了一多半，剩下的企业也都变了一张脸，天下没有免费的午餐，网络上一样没有，邮箱总是诱惑您交钱，不交钱就得看好些广告，那些可以免费申请的论坛也少了不少，至于免费的空间就更过分，您根本就别想找得到。不止这些，您要想在哪个论坛网站上注册，十有八九得填一份内含几十行选项的表格，名字身份证手机号码电子邮箱家庭住址缺一不可，注册完了还恨不得让你安几十个上网小帮手，帮他们提高广告点击量才行，很有点想要好东西就要付出代价的意思。

可到了现在，似乎风水轮流转，使用互联网产品的门槛又低下来了。这股风气似乎是Google发起的，其他企业也不甘人后，纷纷又开始放低身段，做出一副“恭迎大爷前来”的架势邀请您使用他们的服务。上G的免费邮箱自不必说，就连网站空间、论坛空间、网络硬盘这种服务也是唾手可得。前几天我去注册一个网站的Blog，其手续之简便令我吃惊，限制手段一概没有，就这么把大把大把的空间送给你用，真让之前为了找一个免费论坛而费尽脑筋的我有点新旧两重天的感觉。

仔细想想，我之所以能享受现在这种美好局面，除了线路和储存成本的降低之外，恐怕去年开始热炒的Web2.0概念才是主要功臣。用一句话来概括，就是享受服务的门槛是个浮标，当服务商需要人气的时候就把它压低，当服务商需要压缩成本增加收入的时候就把它提高。

说了这么多，我的主要意思就是，好时光又回来了，现在我们能找到大量的免费资源随意享用，如何从这些模式中盈利是运营商的问题，我们只需要抓紧时间享受好处就是了。

King@popsoft.com.cn
完成于免费平台

下期预告

新品初评： 英特尔迅驰专业版笔记本电脑评测
硬件评析： 揭开ATI最新显示核心的面纱
攻城略地： 猎杀潜航4

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

山东 谭宏伟　河南 刘晓丽　贵州 徐瀚林
天津 张俊有　江苏 汤　旸　辽宁 于承吉
河南 黄奕淇　河南 黄治国　湖北 张　灿
河南 郑秋芬

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套

山东 张晶冰　广西 韩　元
甘肃 周　叙　河北 侯旭杰
浙江 李国昌　广东 邹　涛
江苏 许芳婷　四川 江　涛
湖北 杨丽虹　陕西 卫　峰



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

有字天书

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

游戏人生 BenQ液晶引爆“钢弹”系列

网络多媒体视频、高清电影大片、次世代3D游戏……新兴的数字家庭娱乐需求左右着液晶产业的走向。回顾2006年，16:10宽屏液晶显示器崛起并迅速成为市场主流。2007年，更是被众多液晶产业巨头定义为“娱乐宽屏化的一年”，除了以16:10宽屏液晶迅速取代传统4:3普通屏外，将娱乐宽屏推向19寸、20寸、22寸甚至更极致的30寸成为产业巨擘们决胜的关键。

游戏玩家满心期盼的终极梦想，终于在这个早春时节为全球液晶领导品牌BenQ率先实现——“钢弹系列”FP241VW、FP94VW液晶显示器破空而出！“钢弹系列”由享誉全球的BenQ数位时尚设计中心为游戏玩家量身打造，其中令人震撼的24寸FP241VW曾亮相于2006年底BenQ新品发布会。尽管当时未正式上市，但其创新性的旋转镜框设计让习惯了传统外观的我们眼前一亮，超强D-Sub、DVI、S-Video、AV、色差、HDMI六种视频输入接口，以及全面支持Perfect Motion锐动引擎（插黑技术）、画中画（PIP）功能、1080p、HD格式兼容、Senseye+game显彩2代技术，通过TCO'06安规认证具无铅环保等超炫特性，使其一跃成为游戏爱好者专业级别显示设备的首选。

与FP241VW一同引爆钢弹游戏阵营的还有BenQ FP94VW。这两款超大宽屏幕游戏液晶完全契合07年用户数字娱乐潮流，凭借突破传统IT的工业设计以及业界领先的专属游戏规格，让游戏中每个人物的表情、细节，一览无遗。配合BenQ一贯独特的金属拉丝表纹处理、超薄利落的个性化风格，更绽放出旗舰级显示器的非凡气势。而其时尚雾银色泽、极简造型按键设计，则呈现“钢弹系列”的简约风格与空间质感，于不经意之间营造美学氛围。

随液晶产业的不断升级，消费者更注重个性化体验，产品更具时尚与品味，技术性能需求也日趋专业化、细分化，单纯的价格与参数指标对于消费行为购买决策的影响力降低。尤其是日渐庞大的游戏一族，一群以书房和卧室作为生活重心的游戏顶级发烧友，渴望超规格旗舰级的影像征服眼球，让充满速度感和爆发力的游戏生活更funny，期盼在液晶显示器的极致画面中获得身临其境的感动。

这一切超快感体验，现在就能得到满足——全新时尚个性ID，专业游戏规格，BenQ“钢弹系列”高速登场，将创造2007年的显示神话！



强攻19寸市场 BenQ桌面液晶电视“Q频道”VP1901

重点突破、抓大放小，不再是绝对理想的经营模式，互联网和网络技术带来了消费者个性的回归，更带来了IT硬件上的“长尾”现象，对于那些零散的、易被忽视的细分市场，开拓才是硬道理液晶领导者明基BenQ通过走访与调查，发现有一部分消费者更爱在桌面上看电视：也许他们是单身白领，居住十几平米的房间，需要一台不占空间又融合数字功能的电视机；也许他们是经济条件优越的成功人士，数字化不再局限在客厅，书房里也可摆放一台小巧的电视机，偶尔用作连接PC、DVD或DC使用。为此BenQ量身定制了一款供桌面使用的19寸液晶电视VP1901，其不仅配备了超越主流的高分辨率，更拥有超齐全的接口以及超强劲的显示功能，为桌面一族带来惊喜。

去年LCD市占率稳居国内第二并推动19寸成为市场主流的BenQ，此次强攻19寸桌面TV市场，一方面证明电视与显示器同样作为数字时代的显示窗口，其融合性日益增强，电视的应用功能、使用范围、目标人群等将得到更有力、更具创新性的细分与拓展；另一方面，凭借多年来在液晶面板核心技术领域积累的强大实力，BenQ在LCD方面的成功经验正逐步渗透至TV领域，力图在国内消费电子市场取得好成绩。可以说，VP1901是BenQ整合信息、显示及数字媒体领域的又一代表之作VP1901昵称“Q频道”，又名“Channel-Q”，既撷取BenQ可爱的“Q”以传递享乐科技的品牌诉求，又以“频道”直接有力地展现其电视用途。外观硬朗大气，线条简洁利落，经典银色边框质感十足，搭配19寸宽屏幕，从容铺陈出一种尊贵奢华的气质，将它放置桌面也能享受豪华视听。

VP1901包括VGA/HDMI/RF/YPbPr/AV&S端子等在内的超齐全接口，让电视机摇身变为了桌面“数字娱乐中枢”，其中VGA电脑影像端子便于连接电脑作为显示器使用，HDMI高画质数字影音端子便于连接数字电视信号，RF无线电射频便于连接当前有线电视信号，YPbPr色差端子便于连接DVD，AV&S端子则便于连接数码相机。

值得一提的是，VP1901是市面上第一款配备HDMI接口的19寸液晶电视，配合其出色的显示功能，在播放数字高清节目或HDTV格式影片时，呈现较之同类机种更细腻、纯净、生动的影像品质。如此多接口，其功能之间的互相切换是否方便？“Q频道”VP1901拥有快速信号侦测菜单显示功能，有效缩短用户搜索输入信号的时间，搜索起来更方便。也就是说，电视/视频/S-端子/电脑/分量/HDMI各种应用功能，仅需用遥控器操作电视菜单，按上下键即可自在切换，看电视、播视频、上网、玩游戏等都游刃有余。

电视与显示器彼此融合，IT与家电之间的界限日益模糊， 那部分锁定桌面“Q频道”的消费群，将获得3C数字汇流时代的新奇体验。就让“Q频道”作主，定制个性化的桌面数字生活吧！



还原战争的真实面目

——《神泣》行会战系统综合测评报告

提起《神泣》，想到最多的无怪乎“激烈对抗”几个字，从光之同盟与愤怒联合间无休止的战争，到众多围绕着PK系统的游戏设定。不过，随着游戏公测的逐渐深入，玩家们渐渐习惯了这样一个充满竞争的游戏氛围，如何再次让这股“对抗”风潮越烧越旺？

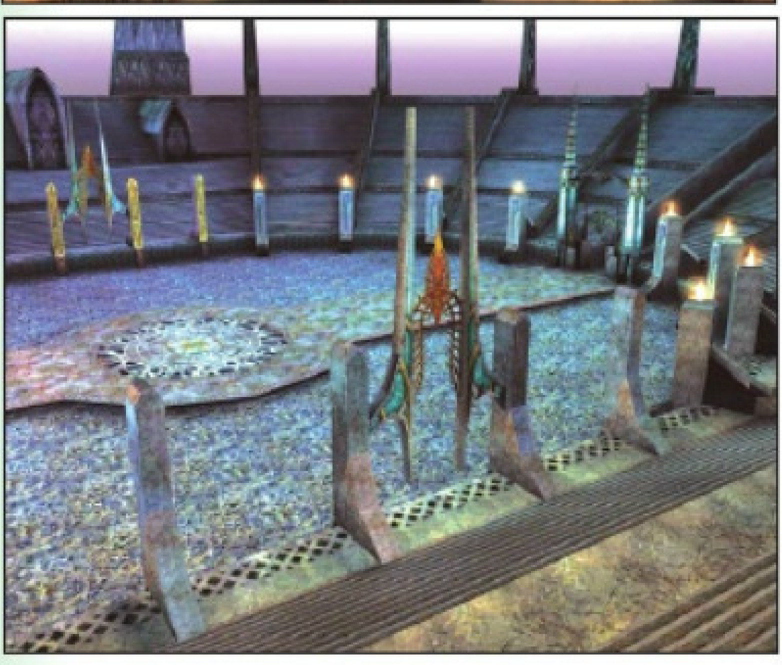
行会战，这一极具《神泣》特色的游戏系统，从官方主打宣传力度来看，无疑肩负着再兴《神泣》对抗力度的重任。为了验证行会战是否真如官方所言，笔者对行会战体系来了一番深入测评。

测评背景

行会战是《神泣》内游戏同阵营公会间的PK对战体系，它打破原先游戏中只有不同阵营才能进行PK的限制。《神泣》行会战的进行方式有两种：野外战斗以及地下竞技场。

无论是野外战斗还是专用的地下竞技场，行会战的规则都非常简单，只要在限定时间内击杀所有对方成员就可获得胜利。





地下竞技场一览

宏伟的气势，配合灰暗的主色调，给人一种压抑的感觉，类似古罗马竞技场的设置，破旧的裂痕展示着它的历史，在这里决斗成了所有玩家们唯一的使命。

行会战实测

以下将分别针对“野外战斗”和“地下竞技场”逐一进行测试。

1.野外战

《神泣》任意野外地图，均可以进行行会战，申请方式类似于单人对决，非常简单，只要一方会长接受另一方会长的对战申请，战斗即可展开。开始后，地图四周会出现可见的一个巨大绿色能量罩，所有参与战斗的成员一旦超出了能量罩的范围，将被取消比赛资格。



绿色能量罩在野外战中清晰可见

笔者跟随自己的公会参加了多次野外行会战。一般的情况下，由于公会矛盾而爆发野外战的几率相对较小，更多是公会与公会之间的友好切磋，相比一对一的单打独斗，行会战的人员站位、职业配比都有很多的讲究，由于作战范围有限，2对1、3对2的小配合就显得格外重要。野外战的战斗时间一般不会长，约3～4分钟就可以解决战斗，其间，队员的装备实力、意识往往成为胜负的关键因素。

灵活多变的作战意识是野外战的最大乐趣所在，笔者公会里就出现了众多野外行会战的狂热分子，用一句话概括的话，野外行会战是随时随处可以进行的团队战斗，比起动辄声势浩大的进军战场，野外行会战更像是随意的牌局，凑上三五个人就能津津有味地来上一把。



三五成群同样乐趣十足



战场同样是进行行会战的绝佳场所

2.地下竞技场

地下竞技场是《神泣》专为双方阵营玩家进行行会战所开辟的场所。玩家需要通过特定的NPC才可以传输到这一地图，在竞技场中如果没有提出战争申请任何玩家都不能在这里进行战斗的。相比野外战，地下竞技场的范围要广阔得多，因为战斗的规模、参与人数以及激烈程度也远比前者要高。

由于地下竞技场一经开放就成为游戏里的热门场所，很多公会（包括同阵营和对立阵营）纷纷在此展开厮杀，经常要等上好一段时间才能轮到比赛，由于时间所限，笔者参与的地下竞技场战大约不到10次，总体的感觉是，地下竞技场里战的对抗性十分强烈，在人员条件均等的条件下，战术的运用可以直接影响战争的结果，随着会长对公会队员实力的了解，针对牧师、法师、骑士任何一个职业发起的攻击作出不同的战术安排，也是决定胜负的关键。

地下竞技场里，公会间也会不时地举办一次友谊比赛，邀请3～5家公会举办一次小型的擂台比赛，获得胜利的公会赢取奖品，这一风气也正逐渐流行开来，不仅鼓舞了团队的气氛，公会的作战能力也在不断得到提高。

测评总结

从原来同阵营间的个人对决到如今团队间的战斗，从只有敌对阵营才能发生的较量到现在同阵营间的自由对决，透过行会战，我们看到《神泣》正不断努力完善着自身，由简单到日趋成熟的对抗模式。

简易明了的规则设定、便利的上手操作、富于多变的战术乐趣，这些都是笔者经历本次测评后的综合感受，随着玩家对于行会战系统的不断熟悉，可以预见，行会战在今后相当长一段时间内，都将成为《神泣》里的持续热门。P



医院战斗之精巧之处

《特种部队》的战斗艺术在越来越多的对战中被逐渐的体现了出来。就在这样的情况下，我们由原来的只求一时爽快，发展到了如今的对于战场的细微把握与精巧设计。能在战场中合理利用每一寸土地、每一个物体的战士，才是最令人敬畏的。那么就让我们看一下在《特种部队》的医院地图中，有哪些可以让我们精巧起来的地方吧。

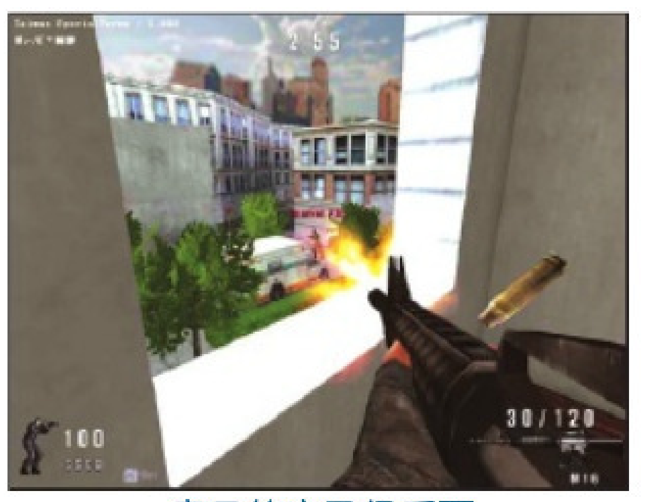

医院地图

在《特种部队》中，医院作为一张后期开放的地图，间接地告诉我们，它是一张比较复杂的地图。因为在《特种部队》第一次封测的时候，只开放了四张地图，而这四张地图都比较单一，需要做的任务都是《特种部队》中最具有代表性的，充其量是为玩家提供一个熟悉的游戏环境。就在第二次测试开启后，游戏中突然增添了更多的对战场景，从而大规模提高了游戏的对战难度，因为游戏场景已经开始更加影响战斗了，并且影响战斗的因素也逐渐多了起来。这些因素包括声音，天气，还有自然环境。这些因素的影响在以前的网络游戏中，尤其是FPS游戏中都是相当少见的。


选择好自己的武器装备


墙上的雷达并不能用

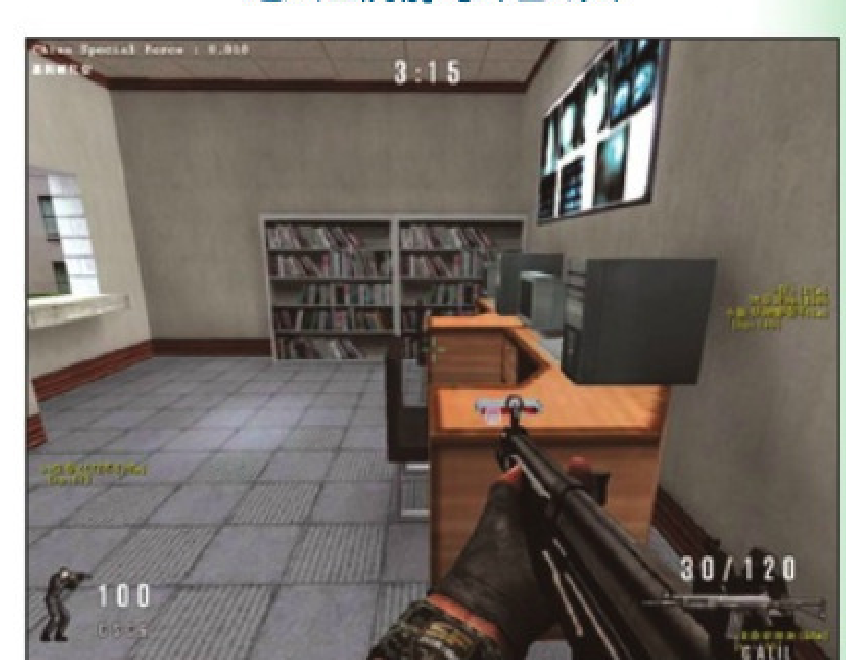
《特种部队》的医院是一张相当受欢迎的对战地图，因为白色的医院风格，墙壁以蓝色警戒线涂抹，整个空间感觉适合特种作战，又使眼睛没有太多的不良反应。所以，喜欢FPS游戏的玩家大多喜欢在这样一个环境复杂多变而光效又不是很暗淡的空间内对战。因为一般的FPS游戏为突出场景，大多采用暗色的室内布局，而玩游戏久的玩家在昏暗的场景中很容易眩晕。


窗口的守卫很重要

《特种部队》的医院场景是由两个室外出发点连接的，在进入医院后，是一个开阔的大走廊，而走廊会越来越细，并出现分支。并在分支后出现各个独立房间。环境相当复杂。而与CS中白房的区别在于，这样的场景并不是对于某一方有利，因为CS中的场景下，匪徒直接出现在房间内，只要守住入口就可以，而警察则要冲锋进去，难度很大，但在医院这个《特种部队》场景中，没有一方有可能依靠医院来阻击对方，因为双方都需要一段路程才能进入医院，所以对比之下只能说是医院争夺战而已。


高地的选择，别反被人算


进入医院前的外围战斗


医院的办公桌间也是好掩体

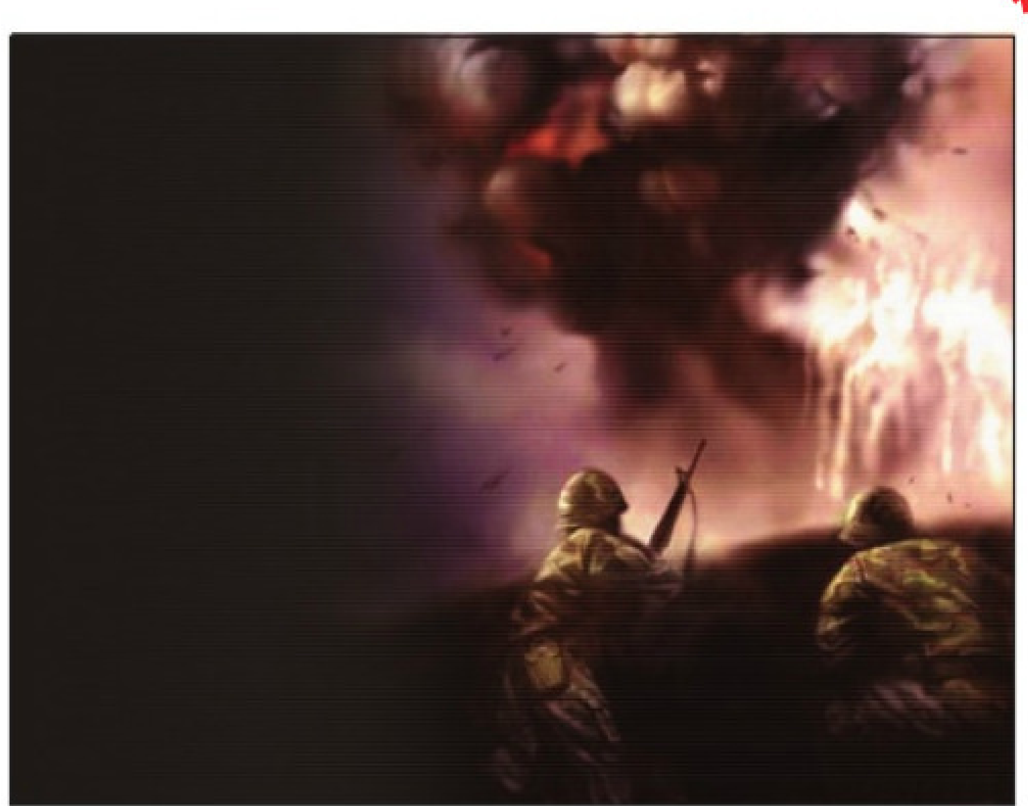
在医院这张地图中，其实是有很多地方可以精巧利用的。因为篇幅问题，我们不细致描述。其实所谓精巧就是需要大家多多锻炼并合理把握，怎么教也教不出大家精巧的啦。在医院中房间的走廊大多比较直。靠在门边不是什么好的方法，起不到任何掩护作用。因此一定要避免走廊内作战，发现敌人，离哪个门近冲进门里就可以，不过进门后最好是靠门边站哦，这时候对手免不了会来三个雷招呼你，不过还好医院的房间都够大，靠门基本伤不到。门边的墙不能穿，所以不要浪费子弹，那样只会暴露自己。

在医院二楼，有一些可以用来狙击的窗口。要占领这些窗口一定要注意哦，不要第一时间就抢过去占领。因为好多老手都喜欢在那里等兔子，如果你直接过去的话，等待你的可能已经是对方的枪口了。毕竟人家直接去守窗户要比你爬几楼走到窗口那条通道要快很多。

好了，通过这些简单的提醒，你一定知道了为什么我说《特种部队》是一款精巧的游戏了吧。因为在游戏中，我们需要考虑的就是敌人的思路与想法，只有把握住机会，并合理猜测对方的心理和战术，才能让自己在《特种部队》中立于不败之地。

把握战争局势，体验CS快感

——新《生存》改版初体验



《生存》是由北京国通伟业（原高嘉科技）运营的一款FPS类网络游戏。由于各种原因，这款游戏曾短期停止运营，但如今，玩家们又可以在游戏中找到昔日的乐趣了。《生存》作为一款与MMORPG迥然不同的网络游戏，以其独特的开发理念结合最新的潮流，营造了一个颇有真实感的虚拟数字化战场。RPG要素与FPS要素的结合使得《生存》等FPS类网游在中国网络游戏市场上十分活跃，不过《生存》恐怕是这一类游戏中运营时间最久的一款。

拟真为先，画风向CS看齐

作为一款FPS类网游，《生存》从CS中得到了大量的灵感，而游戏的画面风格也和CS十分类似。虽然作为一款运营多年的游戏，它的画面不像《奇迹》那样华美，也不比《传奇》那样简约，但在画面设计上“硬派”的表现十分适合体现战火纷飞的场面。虽然作为一款几年前的游戏，它的画面无法与现在最流行的单机FPS媲美，但在细节的刻画上还是很到位的。在游戏中，无论是军装细节的描绘，还是手中武器的外形，都显得比较细致，让人有比较深的代入感。



为什么而《生存》？3个阵营间的争夺

《生存》的故事背景设定在未来世界。在那个我们尚无法预知的年代，FRON、ANCA、KOEN三大阵营为了抢夺资源而引起了整个世界的战争。虚拟欧洲联盟FRON以经济实力著称，虚拟亚非联盟KOEN在人口上有着绝对的优势，而虚拟美洲联盟ANCA则有着最高尖端的科技和武器。玩家就出生在这个战火纷飞的年代，你需要从3个阵营中选取自己所喜爱的一个加入这个虚拟的战场。



当然，作为一款网络游戏，《生存》也有它不同于一般FPS游戏的地方。它不光在游戏形式上不是简单的联网对战、夺旗，而且它还通过属于RPG特有的等级的概念和技能树系统来区分每个阵营人物的能力和属性，同一阵营中的人物如果选择不同的发展方向，也能练就各种不同的人物。这在一般RPG中就是发展成不同特点的人物，而在《生存》中就是军队里肩负不同使命的各个兵种了。这就是RPG与FPS结合实现的颇具现代战争气息的兵种系统。你一定还记得在玩《战地1942》时，可以几名玩家一起驾驶车辆上阵厮杀吧？在《生存》中就是这样，你可以和各个不同兵种的队友组成团队开始你的战斗。游戏里的每一名“战士”都拥有“射击”“狙击”“炮击”“重武器”等多项技能，随着你的不断成长，获得的升级点数可以令这些技能有选择地日益精进。技能的成长意味着可以使用更高等级武器，且更加显示出这一兵种所具有的优势。

攻城与占领，全凭你的智慧

其实，《生存》的核心玩法，既不是RPG特有的技能树系统，也不是繁多的对战方式的选择，而是《生存》具有像真实战争一样的攻城占领系统。所谓攻城占领，是指3个联盟在特别的交战场上进行攻占敌对联盟基地的战争。目前所有的交战场都已经开放，可以让战士们进行攻守占领战。

进入游戏后，玩家控制的战士们到达一定的等级后即可进行PK或者占领模式的战斗。玩家想前往交战场，可以先点选各联盟司令部的输送军官，就可以看到目前所有交战场地的选择列表，列表上除了有各交战场地的名称与进入的等级限制外，还会显示出目前交战场上的各联盟人数比例。这可以让你更好地掌握目前局势，选好合适的等级场地，就可以前往战场浴血厮杀了。

当然，占领系统也是有相应的规则来控制这场战争胜负的。玩家在刚进入交战场时，会出现在所属联盟的基地内，这时你可以集结同一联盟的战友一起向敌对联盟的基地进行攻击，敌对联盟的基地会有NPC警卫及敌对联盟的战士反抗，当攻击方进入敌对联盟的基地后，只要站在敌对联盟的标志塔旁约5秒，系统将会宣布占领胜利，成功占领敌对联盟基地后，被占领的联盟战士，死亡后将被遣送回联盟司令部，并有一段时间无法重返被占领的交战地域，攻占成功的联盟可在被占领敌对联盟基地标志旁得到战利品。这样，一场紧张激烈的战斗就结束了。两个小时后，占领模式就会重新被开放，战士们可以再次向敌人的阵地发起攻击，或是再接再厉，或是一雪前耻。

战士们，为了自己的家园与领土的完整，拿起手中的枪吧。这将造就你个人的荣誉，也将使你所在的阵营无往不胜！P



韩国3D网游巅峰巨作
奇迹世界
SOUL OF THE ULTIMATE NATION™
发现你的奇迹世界
即刻下载 迅猛登陆
sun.the9.com
上海第九城市信息技术有限公司
2005 THE9 ALL RIGHTS RESERVED
the9 第九城市
WEBZEN

优雅的专业风范
——理光GX100数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：理光（Ricoh）
上市状态：已上市 售价：3999元
咨询电话：95105931（全国直拨）
附件：说明书/充电器/锂电池/数据线/软件光盘等
推荐：专业用户和追求摄影乐趣的高端消费者

理光，在许多用户眼中这或许是一个特立独行的品牌，既没有流行的轻薄艳丽的卡片式产品，也没有形似单反相机的长枪大炮。当市面上充斥着各种造型类似、功能相近的产品时，理光始终坚持生产一种类似旁轴相机的小型专业数码相机，从GX到GRD，黝黑的外表也许并不时尚，但却散发着独特的魅力，为专业用户和追求摄影乐趣的高端用户所钟爱。

继GX8和GRD之后，理光的高端产品线曾经有较长的一段时间没有更新，在理光的用户群中，关于GX和GRD系列后续产品的种种猜测一直延续到2007年4月——GX100发布的前夕。全新的GX100在外观上更加接近GRD，功能上则在保留GX8特点的同时进一步向专业化靠拢，可以看作是GX8和GRD的有机混合体。这款产品采用镁铝合金材质制造机身，只在电池舱盖等极少处使用了塑料部件，凭借出色的加工工艺使产品外观质感保持一致。尽管机身小巧，但手柄尺寸合理，表面的橡胶贴皮手感良好，握持感出色，GX100优秀的外观设计和精良的制造工艺将旁轴相机特有的优雅风范尽展无遗。



宽大的手柄握持感极佳



用户可以自定义功能的Fn键

GX100采用夏普生产的1001万有效像素、1/1.75英寸CCD，感光度支持ISO 80～ISO 1600，可以输出最高分辨率3648×2736的图片。这款产品首次采用理光全新的24～72mm（等效焦距）3倍光学变焦镜头，光学结构为7组11片，最大光圈达到2.5（广角端）～4.4（长焦端），背景虚化能力较强，而且7片光圈叶片可提供更好的焦外成像质量，24mm广角则可产生更有冲击力的视觉效果，让用户拍摄到更广阔的画面。



新的3倍光学变焦镜头拥有良好的素质

机身背面搭载一块23万像素2.5英寸液晶取景器，水平可视角度达到170°，设计者大胆地取消了普通数码相机上常见的光学取景器，在液晶屏的正上方设计了一个专用VF取景器接口，配合闪光灯热靴可使用一个特殊


VF取景器接口



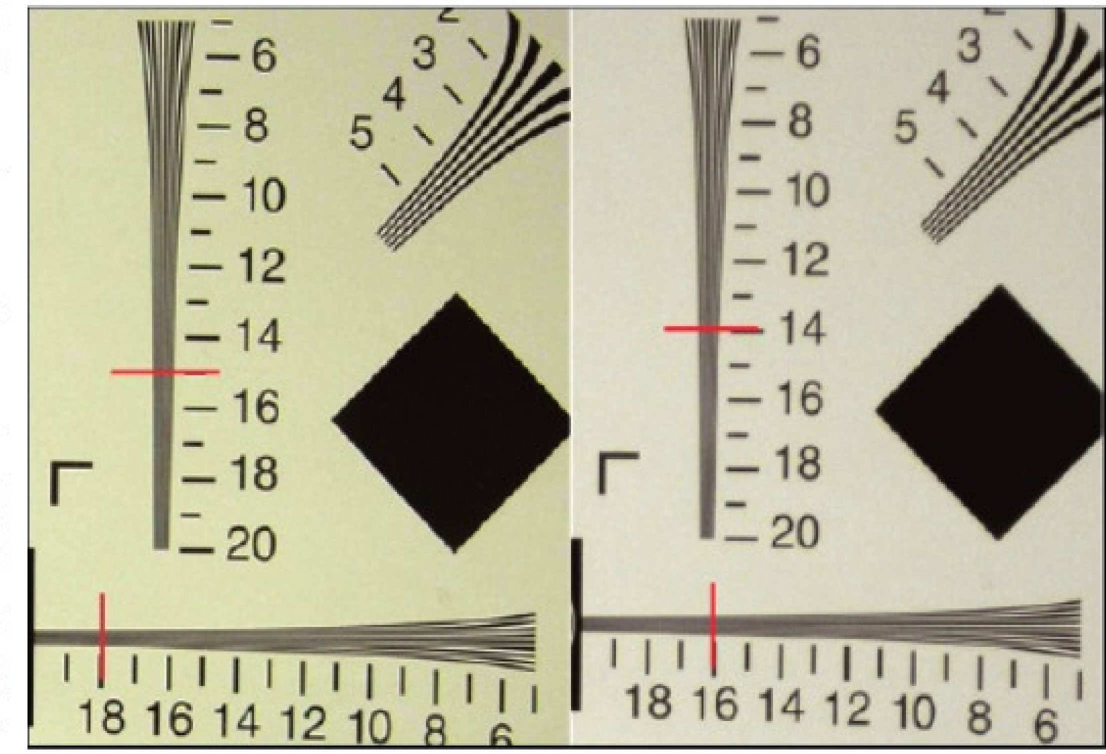
机身背面功能按键分布合理，2.5英寸液晶屏显示效果出色

的取景附件（VF-1，支持水平和垂直取景，需单独购买），同时内置闪光灯的弹出角度和高度也经过特殊设计，确保不会阻挡VF取景器。不过由于VF取景器需要占据闪光灯热靴，因此无法与外置闪光灯同时使用。另外理光还为GX100设计了专用的广角附加镜头（需单独购买），可将广角端扩展至19mm。这款产品除了具备专业相机的操作模式及丰富的扩展功能，还保留了理光标志性的1cm微距功能（广角端），长焦端的最近对焦距离也仅4cm，实际测试中其微距拍摄能力给我们留下了深刻印象。


广角端室外风景样张，色彩饱和艳丽，画面细腻，畸变控制教好

GX100的主要控制按键分布在机身背面右侧约2/5的空间里，布局得当，单手即可轻松操作。GX8上的ADJ键被重新设计为拨动式，用户可通过它快速设置ISO、测光方式、白平衡及曝光补偿等，非常方便。变焦按键竖直设置在右上角，手感舒适。机身顶部除了电源开关、快门和模式转盘之外，在左侧额外增加了一个可供用户自定义功能的“Fn”键，曝光锁定/对焦锁定等功能都可根据用户的习惯设置于此，而专业相机上常用的功能拨轮则放置在手柄上方触手可及的地方。总体来看，GX100提供了丰富的用户自定义功能和出色的操控感受，对焦速度较快，快门迟滞也不明显。

得益于千万像素CCD和新镜头的良好素质，GX100在分辨率测试中表现优异，最大光圈下横向与纵向分辨率差距较小，横向略优于纵向，而且长焦端分辨率下降也较少，广角端收缩光圈至f4分辨率更有明显提高。从室内外的多幅实拍样张来看，GX100表现出相当不错的锐度，层次感也超过绝大部分小型数码相机；广角端畸变控制较好，逆光拍摄时也没有紫边现象，最大光圈下的暗角也不易察觉；这款产品的色彩表现同样出色，色彩饱满，自动白平衡准确，画面较通透，CCD位移防抖技术可将安全快门降低两档左右，总体来看达到专业应用的要求。遗憾的是其输出图像在全尺寸下观察，画面颗粒感略明显，另外高ISO下的噪点抑制略有不足。



广角端（左）和长焦端（右）分辨率样张，光圈全开表现不俗



闪光灯的弹起角度与高度经过精心计算，不会妨碍外置取景器的使用

参数表

有效像素	1001万
最高分辨率	3648×2736
动态拍摄	640×480@15fps
感光元件尺寸	1/1.75英寸CCD
35mm等效焦距	24～72mm
最近对焦距离	1cm
光圈	f2.5～f4.4
感光度	自动/ISO 80～ISO 1600
防抖模式	光学防抖
取景器	23万像素2.5英寸TFT
内存容量	26MB
存储介质	SD/SDHC/MMC
尺寸	111.6mm×58mm×25mm
重量	220g（实测，含电池）



对于专业用户而言GX100是一部不错的辅助相机，性能强劲又便于携带；对于普通摄影爱好者而言，它也几乎可满足所有的需求。唯一能阻止你购买它的理由，可能就是其目前接近4000元的价格了。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

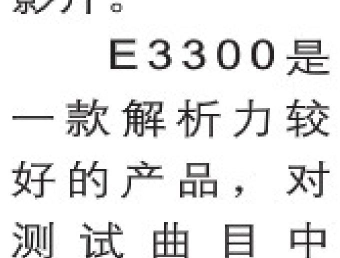
玲珑曲线
——漫步者E3300多媒体音箱

■ 晶合实验室 壹分

厂商：漫步者（Edifier） 上市状态：已上市
售价：528元 咨询电话：800-810-5526
附件：说明书/电源/信号线/线控等
推荐：追求时尚个性的用户

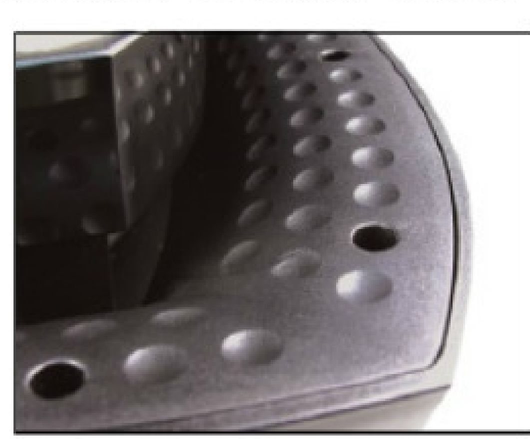
漫步者E3300的设计灵感来自成熟女性独有的性感与神秘，通体黑色的外壳拥有流畅的轮廓线条，一抹红色点缀在卫星音箱之上恰似一条衣带，又突出了女性热情的魅力。产品采用高强度的塑料材质制造，外形轮廓设计为不规则的三棱柱，所有的棱线都经过圆弧处理。

E3300的低音音箱体积不算太大，呈较饱满的三棱台状，表面采用黑色亚光处理，轻触式开关安置在顶部平面，形状与低音音箱的横截面相同，表面经过金属拉丝处理，开启后会围绕一圈均匀的红光，视觉效果非常出色。为了减小低音的指向性，5英寸低音单元采用地面增压的方式水平安置于低音音箱底部，并且在底部箱体外围设计有特殊的“导流坑”，用于削减气流与倒相沟槽表面产生的摩擦噪音，降低低音失真。为了保证产品的整体外观不被破坏，音频输入/输出接口、线控接口和低音增益调节旋钮均隐藏在箱体底座的边沿，考虑到线控器的连接与使用方式，我们认为低音音箱也许更适合放在桌面。


卫星音箱顶部的抽象符号

拆开低音音箱后可以看到这款产品的功放电路，电路设计较细致，用料中规中矩。E3300的功放设计以一颗TDA7379直插式芯片为核心，同样的设计也曾经应用于漫步者C2音箱的功放中，TDA7379通常作为四通道音频功率放大器使用，常被应用于家庭影院及车载功放等产品中。

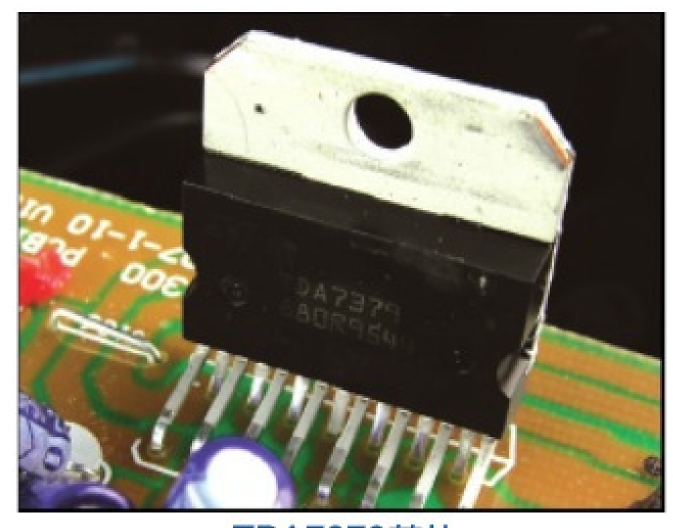
卫星音箱则由高矮不同的两个细长的三棱台组成，接合部以红色装点，上短下长的设计暗合女性的曼妙曲线，非常适合搭配液晶显示器。除了音箱面板所占据的一个面，另外两个表面均为黑色镜面处理，在箱体顶部饰有一个抽象的图形符号，底部采用带有弹性的灰色橡胶垫，并标明卫星音箱的左右声道。与大部分小型化的产品不同，E3300的卫星音箱面板设计为可拆卸式，方便用户清理。卫星音箱采用了两分频设计，高音单元为3/4英寸PV膜球顶防磁单元，中音则采用了50mm×90mm跑道式的防磁单元。另外这款产品还附带了一个DB9线控器，其设计与曾用于S2000V的线控器相似，旋钮采用金属材质，阻尼大小始终，手感出色，环绕旋钮的背光同样为炫目的红色，线控底座上还提供了用于耳机和其他音源的输入/输出接口。


低音音箱底部的导流坑

音质测试我们分别采用创新X-Fi Platinum和华硕P5B Premium Vista Edition主板的板载声卡（符合HD Audio标准）作为音源，测试曲目分别采用MP3（320kbps CBR）和APE格式，包括大家耳熟能详的《渡口》《被遗忘的时光》《影子》《加州旅店》等歌曲和沙汉姆小提琴选段等器乐作品，以及《My Disc》专业试音碟和《十面埋伏》等DVD影片。



所有的接口都隐藏在低音音箱底部


TDA7379芯片

E3300是一款解析力较好的产品，对测试曲目中的大部分细节都能较好地还原，声音较通透清澈。在《My Disc》第33至40号音轨的测试中，E3300的极限可达第38号音轨，对于第37号音轨则可以完美再现，超出了我们的预估，在2.1多媒体音箱中这一成绩算是相当不错。另外这款产品的声场比较开阔，定位准确，《加州旅店》一曲中4支吉他的位置准确，在《十面埋伏》的鼓戏一段表现也很出色。高频表现较纤细，向上延伸的程度有限，也不像许多高端产品那样泛音横溢，对于弦乐的还原较好；中频可以说是E3300的强项，人声还原自然且略带暖意，尤其在低音增益调节到60%～70%时，更能增加中频的密度，改善中低频之间的衔接；低频方面限于低音箱体的体积和较小的单元口径（5英寸），没能为我们带来更多的惊喜，下潜深度较好，但是量感略欠。要注意的是低音增益超过70%之后会变得混浊、发闷，且箱体谐振剧烈，因此我们建议用户尽量将增益控制在70%以内。



漫步者E3300的造型设计和制造工艺都达到了相当高的水准，虽然低频受箱体限制略有不足，但整体音质表现还是不错的，可谓“色艺俱佳”。不过其价格定位较高，适合追求品质与格调的用户。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★



弗拉门戈情调
——优派VX2255wm宽屏LCD

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：优派（Viewsonic） 上市状态：已上市
售价：2988元 咨询电话：800-820-3870
附件：电源线、D-Sub/DVI连接线、说明书、保修卡、驱动光盘
推荐：对外观与显示面积有较高要求的用户

16：10的宽屏液晶逐渐成为市场主流，用户对显示面积的追求也不断提升。4月3日，老牌显示设备厂商优派在北京举行2007年春季全线新品发布会，展示了支持1080p和HDMI的24英寸宽屏VX2435wm，及内置130万像素摄像头、扬声器及麦克风的VX2055wmb、VX2255wmh“弗拉门戈”系列，它们均通过了微软Vista认证。优派这次送测的是22英寸宽屏VX2255wm。从VX2235wm开始，优派VX系列就开始采用高亮烤漆工艺，VX2255wm也延续了这种质感很好的设计，但却一改优派传统的银黑双色，采用全白/全黑色调。送测样机为乳白色，子型号VX2255wmh（黑色款为VX2255wmb）。

机身侧面线条非常流畅

VX2255wmh的外观简洁精致，边框上除金属质感的电源开关和摄像头外并无其他按钮。机身背面则有大量弧线，加上轻薄设计，从侧面看线条非常流畅，雅致中不失活力。它可提供-5°至25°的仰角调整，底座支持升降和360°旋转。

其4个功能按钮和耳机插孔安排在机身右侧，正面边框对应位置有按键标识。隐藏式麦克风位于电源开关一侧，内置立体声音箱则藏在边框下侧。值得一提的是，顶部摄像头旁也设计了蓝色指示灯，当摄像头处于激活状态时会自动亮起。

VX2255wmh的可视面积为473.76mm×296.1mm，比20英寸宽屏的433mm×271mm增加了近20%。它采用TN面板，最大分辨率1680×1050，点距0.282mm，亮度280cd/m^2，对比度700：1，而水平/垂直可视角度均为160°。实际试用中，其水平可视角度表现很不错，而垂直方向不太理想。

这款产品提供了D-Sub模拟+DVI数字双输入，我们采用DVI连接，色温设为6500K，在DisplayMate软件中将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。全黑状态下样机屏幕下方边缘有少许漏光，而白色背景下亮度较均匀；灰阶表现不错，DisplayX中256级灰度测试可看到3（越暗数字越小），高光部位表现更好，可清晰分辨出255到256级的过渡；色阶表现相对较平淡，高亮部位颜色过渡不很平滑。色彩方面，三原色还原准确，整体画面层次感不错，表现较为明亮的画面时效果尤为出色。其标称响应时间为5ms，实际文字处理、视频回放、游戏等实际应用中没有发现明显拖影。

它内置的130万像素摄像头在WindowsXP下可直接认出，无需单独安装驱动，优派还提供了拍照与视频拍摄辅助软件。摄像头清晰度不错，视角也比较广，能满足日常应用需求。



摄像头实拍清晰度不错，但噪点较多

机身侧面的按钮和音箱



摄像头激活时左侧蓝色指示灯会自动亮起

VX2255wmh主要指标	
最大分辨率	1680×1050
亮度（典型）	280cd/m^2
对比度（典型）	700：1
全程响应时间	5ms
安规认证	CCC、WEEE、MPRII



作为一款优派“弗拉门戈”系列的新品力作，VX2255wm拥有足够大的屏幕尺寸、优秀的外观设计和精致的做工，摄像头、麦克风和音箱的全内置也为网络应用提供了极大便利，白色款VX2255wmh尤其适合有“苹果”情结的女性用户。不过其上市价格略高，如能适当下调，相信会吸引更多普通家庭用户。





炫目度：★★★★



口水度：★★★★
性价比：★★★☆

不可小窥的音乐卡片
——魅族Music Card个人音频播放器

■ 晶合实验室 壹分

厂商：魅族（MEIZU） 上市状态：已上市 售价：650元（4GB）
咨询电话：0756-6116201 附件：耳塞/说明书/数据线/软件光盘等
推荐：喜爱小巧产品又不愿牺牲性能和功能的用户

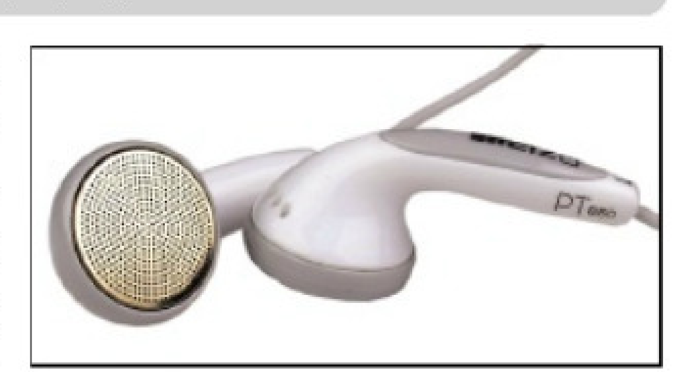
作为魅族最新的个人音频播放器，Music Card的产品型号定为M3，外观沿袭了miniPlayer（型号为M6）的设计风格，以白色塑料外壳和银色金属后盖相结合，辅以1.5英寸液晶屏，乍看仿佛是iPod nano的缩小版。操控方面依旧采用成熟的触摸方式，音量控制与菜单选择都通过条状触摸板完成，快进/后退功能则单独为一个圆形的按键。从外观设计的角度而言，简洁的点（快进/后退键）、线（条状触摸板）、面（投影面积仅81mm×39mm）体现了成熟的设计风范，6.9mm的机身厚度令人爱不释手。


Hold键设置在顶部

这款产品采用的材质优秀，加工模具精细，前后盖严丝合缝，USB接口、耳机插孔等开口均很工整，按键嵌入整齐到位，体现出较高水准的制作工艺。为了防止正面的塑料外壳被划伤，Music Card在出厂时一律预先粘贴了高硬度的保护膜，令人不解的是同样容易划伤的不锈钢后盖却没有贴膜，莫非魅族也认同“每一条划痕都代表用户不同个性”的说法？另外光滑的金属后盖难免“指纹收集器”的尴尬，用户需要经常清洁并仔细保护才是。这款产品的控制界面与miniPlayer基本相同，依旧带有明显的iPod风格，简洁直观。触摸式的操控也很容易上手，快进/后退功能键独立设计有效避免了发生误操作的可能性，通过3秒长按在快进或后退功能之间切换。


USB接口、耳机插孔等设置在底部

Music Card的主控芯片采用和miniPlayer相同的三星ARM9+DSP方案，但为了进一步提高音质表现，宁可牺牲主控芯片自带的W8731L音频解码芯片，额外增加了一颗飞利浦UDA1380音频解码芯片，这也是所谓“双核心”架构的来由。音质测试我们分别采用达音科EX01和魅族PT850（Music Card的标配）两副耳塞。从实际表现来看，“双核心”的特殊设计确实在一定程度上提升了该产品的表现，在使用EX01时，相比miniPlayer其声底厚度有所增加，低频量感充足，下潜深度也不错，并且具备一定的解析力和弹性，在回放《阿姐鼓》等曲目时表现相当出色；中频人声致密而不散乱，略显干涩。受体积限制，这款产品的输出电路推力较低，无法良好驱动EX01，造成低频速度较慢，高频较黯淡。换用PT850后音色转向明亮，中频突出，但低频优势无法充分发挥，而且高频毛刺较多，不够顺滑，数码味也较明显。整体来看Music Card具备比miniPlayer略好的声音质量，不过推力的降低使其对耳塞比较挑剔，虽然PT850在同类产品的标配耳机中属于中等偏上，却无法充分发挥Music Card的实力，建议追求音质的用户升级更好的耳塞。


标配的PT850耳塞

除了音质表现，这款产品全面的功能也值得赞许，支持无损的FLAC和WMA Lossless音频格式可提供更好的音质；日历、电子书阅读和FM收音功能非常实用，同时还允许用户以MP3格式录制广播节目；较好的屏幕显示质量和图片浏览功能则增加了产品的使用乐趣；另外由于屏幕分辨率降低，Muisc Card的视频解码能力提高到25fps，播放更加流畅，不过厂家并未在控制菜单中直接提供视频播放选项，用户需要选择“浏览全部文件”，然后手动选择视频文件播放，稍有不便。


Music Card的体积非常小巧

参数表	
屏幕	1.5英寸TFT（分辨率176×132）
音频格式	MP3（8～320kbps，CBR）/WMA（5～355kbps）/OGG/WAV/FLAC/WMA Lossless（VBR）
视频格式	Xvid（分辨率176×128，25fps）
图片格式	BMP/JPG/GIF
收音机	FM 76～108MHz
录音	MP3格式（32～128kbps）
数据传输	USB2.0
体积	81×39×6.9mm
重量	42g（实测）



不管从哪个角度评价，Music Card都是一款成熟的产品，功能齐全、操控方便，各方面表现均衡，音质更是在同类产品中达到了较高的水平。对于用户而言，最大的困扰恐怕在耳塞的选择方面，我们建议用户选择易于驱动且音色温润的耳塞来搭配。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



喧嚣的大多数
——中文大众论坛的10年生态

■ 本刊记者 冰河

1997年4月11日去世的青年作家王小波，如今已经是广受各界尊敬和怀念的人物之一。2007年4月11日他去世10周年之际，各类媒体上都出现了纪念他的文章，互联网上的追忆文字更是此起彼伏。很多人都认为他实在是没赶上一个好年代，凭借他对计算机技术和互联网的了解，加上他深入浅出、直白有趣的文字，如果能活到现在，一定会有更大的名气和更好一些的生活环境，也能留下更多的优秀作品。正如后人所指出的那样，尽管王小波生前自认为小说是他最好的作品，但事实上更多人是通过他的杂文认识他的。相对他思路奇特、天马行空的小说，王小波言简意赅、生动有趣的杂文简直就是为了互联网这个快读时代而生的。如果他真能活到现在，相信他也一定愿意在论坛中快意地留下更多真知灼见，而不是捧着自己的书稿到各个出版社忍受繁琐的审核与删改。他预言了互联网这个自由的时代，但却无缘享用之。无论是对王小波，还是对我们这些碌碌众生来说，这真是一个非常巨大的损失。

不得不承认，本人也是王小波先生的崇拜者之一。相信很多人都有过阅读时被文章中的文字和观点“砰”地击倒在地，然后长久无法遗忘的经历。我为数不多的几次阅读被击倒的经历，其一是阅读鲁迅先生《药》时关于“看杀头”的翔实描述，其二是阅读吴思先生《血酬定律》时对于中国社会“潜规则”的精辟归纳，还有一次就是王小波先生杂文集《我的精神家园》时关于“沉默的大多数”的诠释。这3次经历之所以能有骤然被人击倒的感觉，都因为作者通过对中国社会大众日常生活的细微观察，提炼出一些社会文化中的缺陷并加以展示。这种文化支配着我们绝大多数人的行为模式和选择，却长期不为我们所意识到。可是即使已经有智者归纳并展示了这些有缺陷的社会行为准则，我们依旧悲哀地发现无法逃避过去，这种缺陷已经成了我们生活不可缺少的一部分。惟其如此，才令人震撼。

王小波是一个很早就接触并利用电脑和互联网的作家，这可能与他有一段海外留学经历有关。当大多数人还不知道电脑为何物的时候，他已经自己编写了一种文字输入法，并用之在电脑上写自己的作品了。而且他关于“我看国学”（如今说国学，内容是什么已经不要紧，重要的是钻研，读了数十年，即使什么都没读出来，这几十年的时间放在那里也足以唬人一下）、“屎尿论战”（西班牙殖民者对战有洁癖的土著，不是用子弹，而是将屎尿迎头泼去，结果不惧子弹的土著却被这臭气熏天的武器打得掉头就跑。如今的论战不用观点而用谩骂和耍无赖击败对手的也颇有此类遗风）的文章，简直就是对如今互联网论坛摆谱装蒜、灌水对骂现象的提前讽刺。至于所谓“沉默的大多数”，大意是从古至今，大多数人在社会中是沉默的，其原因可能很复杂，归根结底，是因为他们没有说话的机会，或者即使

说了也只有很少人听到，所以当有人爬到高处说了几句被众人听到，即使是毫无意义的废话，也可能会被当成大多数人的意见而得到重视和遵循。真正大多数人的意见永远停留在每个人心里。简单说，就是话语权是被少数人所掌握，并用来役使民意的。这个论述从表面上看，对于后来的互联网时代并不适合，甚至是完全脱节。不是么？相对于过去电视媒体和平面媒体掌握了权威的话语渠道，互联网给了每个网民发言的机会。无论是在边远山村还是在豪华写字楼，只要有一台联网的电脑，我们都能把自己的观点和文字发到论坛或博客上，让所有人都有可能看到。我们仿佛进入了一个个人话语权大解放的时代。“沉默的大多数”已变成了“喧嚣的大多数”，无法自由表达民意的历史一去不复返了。

可是，如果说话的人回头看看，就会发现得到了自由表达的权利，并没有带来自由表达的结果。到底有多少人听到了你的声音呢？所有人都可能看到，这不过仅仅是个“可能”。所有人在听的同时也都在说，并且面对着所有的选择同样不知所措。当世界上所有的交响乐、爵士乐、摇滚乐……同时汇集到一起时，相信人们能听到的只是一片噪声。如果有哪首乐曲能被人注意到，相信只是因为声音更大而已，与是否美妙或打动人心无关。就像论坛上某个帖子之所以有很高的点击率，通常是因为有个很引人遐想的标题，实际内容可能毫无新意甚至污浊不堪。即使我们假设情况没那么糟糕，交响乐、爵士乐、摇滚乐不是同时奏响，而是逐个播放。一口气听了200首曲目之后，有多少人能对贝多芬的激昂或披头士的飞扬有深刻印象？每个人都有了面对公众说话的机会，可是从沉默到喧嚣，大多数人的境遇并没有变化。互联网给了我们自由，却没有给我们方向。我们自以为得到了话语权，却依旧没有办法让别人真正听到并得到尊重。大多数人在东奔西窜中越走越散。真正指挥我们行动的，还是悬在高处的大喇叭。更何况，谁也无法断定发言的人和潜水的人谁才是真正的大多数，所谓从沉默到喧嚣，可能只是互联网论坛给我们带来的假象而已。所以，“沉默的大多数”依旧将在很长的未来制约着我们在互联网上的自由生活，即使每个人都很喧嚣，但过去没有得到改变的，现在依旧无法得到改变。

不过不能否认的是，即使无法让每个人的意见真正让别人听到并得到尊重，不过互联网带给我们的改变和进步还是不可忽视的。虽然发出声音也很难让别人听到，比根本没权力发言更有些令人悲哀，但有权力自由表达终究是件好事，说了而没有被人注意的那些声音，终究有一天可能会被传诵于星空下。就像王小波那些曾经不被众人所知，如今却影响许多人的作品一样，得到应有的尊重。互联网不仅仅是一个表达的平台，还是有史以来最客观最广泛的历史记录者。所以，在中国互联网论坛走入大众10年之际，我们有必要翻阅那些沉淀到论坛底部的老帖子，看看我们都曾经留下一些什么样的声音。

同时，也愿以此文纪念早逝的王小波先生，感谢他对我们这些互联网游民的精神指引，尽管这纪念来得有些晚，但总比没有好。

梦想告别现实：大众论坛的10年演化



瀛海威带着它的理想主义消失在互联网历史中

2007年1月27日，中国互联网论坛的先锋探路者之一新浪论坛在北京召开了隆重的10周年线下庆典活动。虽然国内老资格的论坛也为数不少，但如此大张旗鼓搞纪念并引来各方关注的，新浪论坛还是头一个。当然并不是所有人对新浪的这场盛典感到服气，诸如“新浪是否有资格代表中文论坛10年”“今天的庆祝是不是过去的丧钟”“论坛还有没有下一个10年”之类的争论，在不同场合也小小的引起了一阵波动。不过与10年前为了一个话题众人可以彻夜论战激辩不休的情况不同，大多数参与发言的人都已激情不再，在以相当理性的态度表明了自己观点之后，纷纷以“明天要上班”“下线哄儿子”“老婆要用电脑”之类的理由退出了讨论。“洗洗睡吧，论坛是由人组成的，你看看现在的人，还能再找到过去的论坛么？”这是末了一个老网友的发言，“现在的中文论坛，已经没有过去那么多的梦想了。”

不是所有人都能听懂这句话中的沉痛，只有那些经历过CFIDO、经历过瀛海威、经历过四通利方的人能明白，现在繁花似锦的论坛，对于一代网民曾经具备怎样的意义。

论坛，对于老网民来说，更熟悉和亲切一点的名字是BBS——Bulletin Board System（电子公告板系统）。几乎是互联网在中国开始萌芽，大约在1991年，BBS就随之出现了，不过当时的用户和功能与现在相比只能说是一穷二白。尽管当时很多人都不知道这个东西起初是被设计用来公布股市价格信息这样的专业用途，但并不妨碍他们一见到这个东西就无法自拔地陷入其中。当时的互联网并没有如今这么多的ISP/ICP服务提供商，以及各种成熟的论坛架构设计。从构建的方式上分，BBS可分为PC BBS和Internet BBS。PC BBS是利用现有电话网组成的BBS系统，由于构建费用较少，所以最早的BBS一般都是基于这种方式构建。基于上线需要借助电话拨号及高昂的外设成本和拨号费用原因，最早接触BBS的用户或多或少都和邮政电信（当时邮政和电信尚未分拆）有千丝万缕的关系，记者本人第一次上网接触BBS就是借助同学家长身在邮政电信的便利。由于PC BBS的运行必须依靠电话网，所以一座BBS站可接受访问人次受到了线路的限制。一座单线站每日最多只能提供200人次访问，迅速交换信息包和电子邮件，一旦断线就可能再也无法成功登录。要增扩线路，投入也必须翻番，对于普遍借助电信公共设施便利运行的PC BBS站来说，这无疑是不可能的。而Internet BBS由于不受线路的限制，一般可让100个用户同时上线。以Web形式构建的BBS，可接受访问人次几乎不再有什么限制。所以，PC BBS被取代，对于当时的网民来说是顺理成章的事情。

制约互联网发展的首要因素就是钱，这个结论无论是对互联网的过去还是未来都一概适用。随着民众平均收入的提高和计算机及其外设的大幅降价，BBS论坛为越来越多的人所认识。特别是在1996年，进入了一个迅猛增长的时期。当时国内的BBS站根据服务内容和性质划分主要分为两种。一种是商业BBS站，如新华龙讯网；另一种是业余



尽管再也不是从前的CFIDO，但很多人还会经常回来看看

BBS站，如天堂资讯站。多数业余BBS站的站长，基于个人关系，每天都互相交换电子邮件，渐渐形成了全国性的电子邮件网络China FidoNet（中国惠多网）。各地的用户都可通过本地的业余BBS站与远在异地的网友互通信息，而当时的商业性BBS站还远远无法达到如此规模。各地业余BBS站都是由电脑爱好者自发搭建，毫无收益，BBS站长都是计算机专业人士，其水平和热情也远非一般网民可比。对于站点他们付出的不仅是金钱，更多的是精力。其目的是为了推动中国计算机网络的健康发展，提高广大计算机用户的应用水平。由于业余BBS站这种“传道授业解惑”的特性，使用者都更乐意加入业余BBS站点并有深厚的感情。加上使用商业BBS站还要额外交纳一笔费用，而商业站所能提供的服务与业余站相比，实在没有什么优势可言，所以其用户数量远远不及业余BBS站点。虽然第一次互联网的商业热潮很快就把业余BBS站点的乌托邦打得粉碎，但时至今日，仍有无数的人在怀念CFIDO，怀念蓝天BBS，怀念已经消亡的水木清华和一塌糊涂……

即便如此，BBS论坛的大众化浪潮还是不可避免地到来了，其标志性事件始于1997年的十强赛。1997年10月31日，在战胜对手尚有出线希望的前提下，中国国家男子足球队在大连金州体育场以2：3输给对手，彻底丧失进军法国的机会，让无数足球迷扼腕长叹。11月2日，带着儿子现场看球的网民兼球迷老榕写就的《1031，大连金州没有眼泪》出现在当时的四通利方体育沙龙BBS（新浪论坛体育沙龙的前身），不过48小时，这则帖子已在论坛中被阅读了两万多次，同时传遍了中文互联网，彻底打动了同样无数心情悲愤的球迷，也首次引起传统媒体对互联网论坛的关注。11月14日，该帖被《南方周末》整版转载。四通利方连同论坛版主名字“Gooooooal”第一次上了报纸，他就是后来的新浪网第一位编辑，现任新浪全球执行副总裁、总编辑陈彤。随后帖子又被诸多平面媒体继续刊发，成为当年中国体育载入史册的事件。此事在互联网论坛上也影响深远，被誉为中文论坛第一帖，很多人都是在这一事件之后，才知道有个叫“论坛”的地方，可以自由表达自己的喜怒哀乐，从而加入成为一个网民。时任四通利方体育沙龙编辑的陈彤回忆，当时四通利方的管理者就是从这一事件意识到，互联网发展的契机就在眼前，从而决定加大对网站的建设，做自己的内容频道。值得一提的是，当时的四通利方体育沙龙BBS论坛聚集的一批体育爱

十年黑话的部分名词解释

大虾：原意为论坛中恭维高手为“大侠”的错别字，后因发现高手往往因长时间坐在电脑前而出现佝偻症状，外形酷似一只正宗的虾，而得以扶正。

美眉：“妹妹”的港台说法。起因是由于我国台湾省网民由于客观原因，在说普通话时会带有地方口音，而这一说法随着《第一次亲密接触》的风行而流毒四方，也顺带破坏了内地网民的普通话标准发音。

顶：对某人或某观点的无条件支持和赞同。

例句：《大众软件》真是本好杂志

我顶

强：对某人或某种行为表示称赞和惊叹，很了不起的意思。

例句：你竟然在《大众软件》上发了一篇200字的文章？太强了。

老：对某个帖子所陈述的内容表示早已看过时的常用说法。原用来鄙视发帖人不审查内容的时效性，后用来彰显自己混论坛的资历和见识。3分钟前发生的事情，再看一遍，也可以说老了。







天涯社区、西祠胡同和西陆社区成为新老论坛用户都能有所认同的地方

好者，诸如老榕、悉尼球探、王小山、北京厨子、叨德一、漓江烟雨等活跃人士，后来大都进入互联网或体育专业媒体，完成了从草莽英雄到正规军的蜕变。在老榕的帖子获得了始料未及的追捧之后，四通利方从一个原本下载软件的电脑产品售后服务论坛，转型发展成为综合的门户网站。直到现在还有很多人认为，是四通利方成就了老榕，而老榕也在某种意义上成就了后来的新浪。四通利方与华渊网合并成立新浪网之后，全新改造的新浪论坛继承了老论坛的名望和高手，在相当长的一段时间内都是国内最出色最具人气的论坛。当时的体育沙龙吸引了全国各地媒体的体育记者编辑，在此寻找第一手的信息或发掘作者；以探讨武侠文化为主题的“金庸客栈”版则走出了今何在、宁财神等人；游戏制作论坛则聚集了后来国内游戏制作行业绝大部分的知名人士。可以说从对早期中文论坛的推动和影响来看，的确无人能出新浪其右。

另一个早期论坛不能忽略的角色是校园BBS。北大的一塌糊涂、清华的水木清华、上海交大的饮水思源、华中理工(现华中科技大学)的白云黄鹤等BBS论坛从创建伊始就成为校园学子整日沉迷的思想和娱乐阵地，虽然这些校园论坛采用的界面非常朴素甚至可以说是简陋，排版密集、色调单一，但由于其校园身份的背景，论坛内容的思想性、学术性和活跃性都远远超过了当时的其他论坛，只是由于校园网的相对封闭而难以为更多人所知。而经过这些校园BBS洗礼的学生在走出校园之后，大部分都迅速成为中国互联网各个领域的骨干力量，当然也有相当部分人才发展到了海外，成为中文论坛在海外的早期拓荒者。只是过于旺盛的精力和思想同样也带来了过多的麻烦，当年最知名的一塌糊涂和水木清华BBS如今只能在故纸堆里追寻他们的往昔身影。

同样在1997年，以NESO和RED两人成立的NEED工作室创建了嘉星论坛，一批优秀的斑竹如呆呆、三脚猫、茶博士、耳朵等人被招致旗下，很快嘉星论坛就在1998年成为国内仅次于新浪的著名论坛。另一个名叫星伴的个人论坛也迅速崛起，这个以北京、上海、广州、深圳的网友和北美学子组成的以女性为主的论坛，同样在1998年达到了人气最高峰。这两个网站都发生过网友意外身亡的事件，一个名叫小伤的以写美文出名的嘉星网友车祸死亡和名叫清仪的星伴网友的神秘死亡，第一次将网友们从网络拉到了现实，两个论坛都分别成立了网络灵堂纪念自己的朋友。不过谁也没能预料到，1999年的一天，嘉星论坛自身也加入了消亡的行列，一个在中国早期网民中声望极高的论坛就像泰坦尼克号一样，迅速消失于互联网的海洋。时隔不久，星伴论坛因为管理层的分裂也步其后尘。这两个中国最早成立网络灵堂的论坛，最终也将自己送入了阵亡者的名单。同样不幸的还有名噪一时的瀛海威时空论坛，其骤然消失的速度和崛起一样快。这几个论坛的倒掉标志着个人理想主义在网络论坛上的破灭，由于发展无序和管理不善，再加上1999年开始的网络烧钱运动，在网络泡沫的冲击之下，网络论坛作为网民的精神家园和理想国的情景已不复存在。即使是曾经高手济济的新浪论坛，在经历了数次动荡和分裂之下，也失去了曾经的光彩。虽然大众化浪潮带给中文论坛第一次发展的契机，但承载大众人群诸多的要求，注定是一个无法完成的任务。

1999年开始的第一次网络热潮对中文论坛来说是一个大跃进时代，大量新加入的网民和从老论坛出走的骨干支撑着大大小小的网络论坛此起彼伏。随着网络的迅猛发展，分类细化的网络社区呼之欲出。1999年，生在江苏长在陕西的苏秦成立了以社区为主的“西陆”网站，远在海南的“天涯社区”，古都南京的“西祠胡同”，也纷纷以有特色的社区服务抢夺网民。这3家都带有商业背景的社区网站，与第一代网络论坛的创立者不同，他们一开始就摈弃了过于理想和人文的色彩，以规范的商业运作吸引新网民的加入。当时的《南方周末》上每期都有评点各个论坛精品内容的“板砖爬行榜”，以帖子内容和回复的思想性为看点点评。这3个社区的帖子经常上榜。西陆、西祠、天涯三大社区，和三大门户网站的论坛形成了分庭抗礼的局面。虽然经历了网络浪潮多次起落的洗礼，但这6个老牌社区论坛依旧支持着中文互联网论坛的一块门面。


猫扑论坛从始至终都充斥着鲜活有趣却又满是欲望色彩的内容

当时活跃的网络论坛还有强国论坛、中青论坛、球迷一家、第九城市等。强国论坛是人民网开设的论坛，目的是为那些爱国无门又有一腔热血堵在心头的爱国志士们设立的；中青论坛是中青在线的论坛，其中的青年话题是人气最旺的论坛，由中青报编辑李方主持，以为文学女青年排忧解难和抒发小资情调为宗旨；球迷一家和前面提到的天涯社区都属于海南在线，主要收容当年从新浪体育沙龙逃亡的散兵游勇；第九城市Gamenow则以“图形虚拟社区”的概念试图打造新的中文论坛发展方向，其社区虚拟游戏、虚拟币与论坛内容相结合的形式在当时的确是一个亮点，有不少网民都是在发帖灌水的同时钓鱼种树收苹果。而通过打造概念完成圈地运动的网站，都利用不断涌入的网民资源开展他们的商业活动，论坛内容的思想和严谨逐渐被娱乐和趣味取代，毕竟只有新鲜有趣才能将越来越多的年轻网民稳定在自己的论坛，而注册用户的数量和点击率时至今日也是这些论坛赖以安身立命的根本保证。唯一例外的只有第九城市，在看到网络游戏的热潮之后，精明的上海人朱骏及时掉头，将没有起色的第九城市转向了网络游戏的新海域，如今成为中国网络游戏行业的排头兵，基本淡出了中文论坛的江湖。直至2002年中国互联网第二次复兴，中文论坛一直保持着这种在商业和文化之间游走的局面。

打破这种局面的，可以说从一个叫“猫扑的大杂烩”论坛开始。这个始建于1997年，以创建者田哲个人绰号“拖把”的英文名称“Mop”为名创建的个人论坛，原本是众多个人论坛中不起眼的一个。但由于其宽松的管理环境、独出心裁的发展方向及论坛用户热衷于电玩游戏、卡通动漫的特色，很快聚集了一批性格特异、追求突破和变化的年轻用户。他们崇尚新奇而有趣的文字风格，使用只有论坛内部才能明白的“黑话”，以“特立独行、哗众取宠”为时尚，在诸多论坛中独树一帜，逐渐成为年轻网民的新据点。特别是猫扑论坛设计创建的庞大道具和虚拟币奖励交易系统，对论坛精彩内容的创作形成了良好的激励机制。这对于依靠个人组建的非商业论坛来说，是在不增加成本的前提下，有效保证用户忠诚度和活跃度的出色设计。猫扑论坛用户年轻和享乐的性格特色，也在商业上有了足够的用户导向和开发潜力。在被收购之前，猫扑论坛已经获得了不少的商业广告和赞助。而重娱乐轻文化的原始特点，也使猫扑对商业化有一种天然的亲和度，从而在被千橡集团收购后，华丽地完成了从业余到商业的流畅转型。尽管老一代的猫扑用户并不认同这种转型，但在小群体的讨论中也不得

874：表示毫不留情地痛打。起源于猫扑论坛，因论坛中用于表现扇耳光的表情脚本代码编号为874而得名。后因早期猫扑论坛的骨干力量流失各地而广为人知。

253：表示佩服的五体投地。同样起源于猫扑论坛，因论坛中用于表现跪拜的表情脚本代码编号为253而得名。后因早期猫扑论坛的骨干力量流失各地而广为人知。

小黑屋：因论坛管理者习惯将发言涉及某些不恰当内容的用户禁止一定时间的发言权，并将此举称为“关小黑屋反省”而得名。

沙发：原意指一种用来坐卧的家具。在论坛中用来表明是除发帖人之外第一个留下自己观点。后莫名在论坛中成为一种荣耀的象征，并极易引发网民在现实中一种“抢沙发强迫症”。

回火星吧：没什么见识的网民或者新手菜鸟在论坛中大惊小怪时旁人经常给予的规劝。认为对于这些没见过世面的落后分子火星才是他们的最好归宿。有人认为原话来自于周星驰的电影《少林足球》，也有人认为是脱胎于赵本山的广告。具体出处难以考据。

不承认，以猫扑的特色和整个互联网的背景，这种转型是迟早而必然的事情。不仅仅是猫扑，包括天涯、新浪等老论坛也在亦步亦趋，与图书业、电子商务、电视媒体等方面展开越来越广泛的商业合作。各种以出名获利为目的的写作、曝光、走秀在这些论坛中已不是什么新鲜事情。“天仙MM”“别针换别墅”的出现催生了一个全新的互联网寄生职业——“网络推手”，可谓商业化到了很高的水平。

在中文论坛发展的历程中，还有一个不能遗漏的类型，就是以奇虎、大旗网起家的聚合型论坛。这种论坛仿照早年集合网址的“网址之家”“hao123”的制作思路，将各个论坛的精彩或热点（为什么热就不必深究）帖子链接集合到自己的网站论坛。不具有太多的原创性内容，但却有很高的实用性。虽然至今在做法上仍遭遇持续争议，但在商业上都获得了成功。“只要有钱赚，哪管他口水滔天”的风格，的确完全符合流氓软件横行的互联网大环境。

不得不提到的是，2005年中文论坛遭遇了一次形式与内容上的大挑战，就是博客的出现。同样以个人思想表达为主要看点，博客更加自我和连续，表现手段更加多样化，除了文字之外，图片、影像、音乐都成为辅助乃至主要的表达方式，加上一些创新性或前卫性的行为（诸如女博主裸体自拍之类），很容易就迅速在互联网世界获取足够的名气（且不论是美名还是臭名）和利益。木子美、芙蓉姐姐、竹影青瞳就是最早的既得利益者。相对于以往在论坛中需要花费长期时间搭建人际关系网络、卖力写作博取才名的出名方式，博客这种形式具有方法简单、见效奇快的优点。看到芙蓉姐姐等前辈的成功，很多人都相信，只要豁得出去，名利很快就滚滚而来。不过正如新浪总编陈彤所分析的那样，博客不过是传统论坛BBS的一个变种。论坛是以话题和事件为主要讲述形式的交流平台，博客则是以个人心情观感为主要表达内容。博客的优点是自主性高、受局限少、随意性大、表达形式多，但同样还是以内容为主，在商业化的转型方向上甚至还不如传统论坛更容易获得说服力和号召力。而论坛为网友提供了平等的空间，只要观点说服力强就会受到追捧。博客更多地反映了现实社会的秩序，新浪名人博客就是一个显著的例子。名人博客一上线就立刻受到追捧，没有谁去问博主“是不是一条狗”。论坛里，对楼主不服气也可以重新发帖，博客上却不可以。掌握了其中要诀的新浪，同样在博客上取得了出色的成绩。兼顾博客与论坛发展的天涯、猫扑、西陆等，也并未出现很大的动荡和用户流失。在内容的思想性和独立性已不成为流行看点的商业化互联网，博客和论坛本质上是一样的东西。

10年洗礼，如今的中文论坛早已完全摆脱了早期青涩的界面和理想主义姿态，从浪漫走向务实，从乌托邦的凌波微步到商业化的不择手段。网络论坛与网民都经历了精神上的裂变和更新，从小资和新新人类们散步的娱乐沙滩演变为商业人士的竞技场。论坛还是那些论坛，人早已流水般更新了一遍。论坛这种传统的话语形式和古老的茶馆一样有着顽强的生命力。它无疑将会长久地存在下去，但它会不会再是一个流连忘返的地方，会不会继续寄托许多人关于自由平等的理想，那将是后来人决定的事情。

10年关键词：那些留在我们记忆深处的人和事

10年论坛，总有一些让你无法忘怀的东西。也许你混论坛的日子不止10年，不过留在你心里的东西未必比那些混了两三年的新手多。论坛这个地方就是一个江湖，除了你在里面漂泊的时间之外，决定你收获的还有运气，以及你跟着哪个老大在哪里混。如果你跟着江南七怪或日月神教混，整天出入江南大漠，上下黑木崖，那你看到的有趣事情自然也会多一点。哪怕你是个小角色，死在郭靖或令狐冲手下，留个出场姓名的机会也要大一些。当然你也可以让自己成为张无忌或岳不群，成为万众景仰或唾骂的人物，那样值得怀念的东西总是要多一些。不过对于混迹网络江湖的群众来说，这基本是传说中的事情。而一旦成为传说中的主角，你会发现留在记忆中的东西固然很多，但滋味并不好受。所以，大多数人在大多数时间，还是选择成为路人甲或宋兵乙这样的身份，在好戏开场时吆喝几句“把证件拿出来检查一下”之类的台词。这样既可以证明不是个过客，又可在场外完整地看场好戏。不要瞧不起跑龙套的，其实大家都是演员而已。


王骏涛从没想过一场球赛能给他带来如此收获

好了，让我们来看看，网络论坛的10年江湖中，你都曾经遭遇过哪些值得记忆的传奇。需要说明的是，虽然大家都是跑龙套的，但说不定我的水平就比你要高那么一点点，所以如果各位有什么不同意的意见，或觉得有什么没说到的，请按照你平时最习惯的行为方式，上网发帖子表达吧。这个江湖保留你不沉默的权力。

CFIDO 这是一个古老而传奇的BBS论坛名号。传奇到什么地步呢？当初在里面混的，达人是现在的神人，烂人也成了现在的达人。古老到什么地步呢？无论那些达人、神人或烂人，现在都已经被新一代看成废人了。CFIDO是China FidoNet（中国惠多网）的简称，而FidoNet则是美国加利福尼亚州旧金山人Tom Jennings于1984年创立的互联网通信基础协议，在其协议基础上建立的FidoNet BBS网络是互联网历史早期最著名的BBS网络。自然，CFIDO网上混迹的那群人就是中国最早一代的网民。按照现在的眼光看，他们是不折不扣的一代精英，因为当时有机会流窜上网的人着实是一个小众而高素质的群体。CFIDO的运行模式颇有些类似于现在的BT下载软件，它不是如同现在的BBS论坛，大家都访问一个论坛服务器，在一个地盘上灌水厮杀，而是许多分布于各地的PC BBS站主，将本地BBS上的内容定时交换，让所有人都能看到所有内容。这种“自由共享、分布计算”的模式，充分体现了早期IT人士对互联网的浪漫理想和热情。不过基于其过程繁琐、效率低下、不便于管理等种种明显缺陷，很快就在商业化的浪潮中被投资者和网民所抛弃，和它所承载的那些不切实际的理想和热情，一起滚进了被人遗忘的历史。

大连金州没有眼泪 恐怕已经没有多少人记得金州的那个夜晚了，毕竟中国足球已经有了太多次这样让人痛彻心肺的惨淡经历。但我们相信一定有很多人记得这个帖子，这篇于1997年11月2日出现在四通利方体育沙龙上的性情文章，让众多尚不知BBS为何物的普通人见识到了论坛的卧虎藏龙，以及网络媒体强大的传播力。也正是从这篇文章开始，传统媒体注意到了论坛这个新生事物，并着力从其中发掘更多值得关注的题材和作者。写手这个名号差不多也从此登上了历史舞台。

第一次亲密接触 作为一个网民，你可以不知道微软或腾讯的老板是谁，但不知道《第一次亲密接触》显然就不像话了。事实上，这篇来自我国台湾省的爱情小说，是许多痴男怨女踏进网络的一个重要源动力。由台南成功大学水利工程博士蔡智恒于1998年3月22日发表在互联网上的这篇小说，成功描写了一个交错于BBS论坛和现实中的爱情悲剧。整个事件起源于BBS论坛，高潮于现实见面，却在网络与现实的交错捉弄下以悲剧结束。小说完成后即在我国台湾省的各个论坛中掀起狂潮，随即流传到内地论坛，同样赚取无数眼泪。“痞子蔡”和“轻舞飞扬”也成了很长一段时间内中国网民内心向往的人物。年轻而有精力的网民终于明白，论坛这个看上去不着调的东西，也是结交异性朋友，追求完美爱情的好地方。于是没上过论坛的赶快学打字，已经上了论坛的忙着塑造形象。他们坚持不懈地追求“亲密接触”，并希望不仅仅是“第一次”而是“无数次”。当然他们也会出现“见光死”，并明白了什么叫“恐龙”。在这种精神的指引下，很多年以后他们终于再次塑造了一段新传奇，这个传奇的名字叫“铜须事件”。

深圳，你被谁抛弃 深圳被谁抛弃，本来这是轮不到一个升斗小民该思考的事情。虽然说古人教训我们“位卑未敢忘忧国”，不过大多数时间也就是忧一下而已，绝没有机会把自己的忧虑传递到当权决策者的耳中。所以《深圳，你被谁抛弃》引起的后果令人惊喜，这篇于2002年11月16日下午首发于人民网强国论坛和新华网发展论坛的帖子，最终引起国家高层决策机构的注意。作者“我为伊狂”在国务院调研组前往深圳进行实地调研时得到了当面座谈的机会，畅所欲言。此事在各大论坛引起轰动，网民们终于明白，“天下兴亡，匹夫有责”的理想在互联网时代，不再是一句仅仅停留在口头的空话而已。只要认真思考，言之有物有理有据，平民百姓同样可以担负起国家决策者的责任。

卖身救母 这不是《唐伯虎点秋香》里“卖身葬父”那样的闹剧，而是一个重庆女孩为了挽救自己母亲生命而做出的努力。不过最终的结果却是个悲剧。关于这件事情，我们已经报道多次，相信不用再详细描述一遍。只是这场因爱心而起，以悲剧告终的论坛慈善事件，让一向热衷互联网慈善的网民意识到：即使是在虚拟的网络世界中奉献爱心，当事双方仍旧需要承担相应的责任和义务。并且在法律和道德所约束的范围内行事。诚信为本，依法而行，同样是一个论坛安身立命的基础。


希望所有人都能得到安宁

铜须事件 关于这个事情，我想还是不用费太多的口舌。这年头不玩《魔兽世界》的很多，但不知道“铜须”的恐怕就不多了。这桩由网络游戏《魔兽世界》引发的现实偷情事件，在猫扑的魔兽论坛被受害者曝光后，引发了无数声讨和思考。如果仅仅是对一个偷情事件的斥责和反思，这对混迹于论坛的网民来说并不少见。但这次少见的是当事人遇到了以有闲和有毅力著称的猫扑网民，在各地网民的不断努力下，铜须的真实个人信息一点点被发掘出来，并被张贴到网上，随之而来的是铜须本人在现实生活中遭受的各种抨击和骚扰。在偷情事件的真伪尚未得到权威认定之前，来自于民间的道德审判已经让其处于难以摆脱的困境。而论坛网民强大的现实调查搜索能力，也让向来以为互联网只说不做的传统媒体瞠目结舌。

虐猫案 同样是在猫扑论坛，同样是在2006年初。一张残忍虐杀小猫的视频截图同样引发了论坛网民的愤怒风暴。与铜须事件类似，当事人的真实身份和工作地点迅速被网民确定，并由公安机关给予了当事人应有的惩处。由于此事件的真实性和恶劣性在事件之初就得到确认，因此网民的现实追踪调查没有遭受太多的质疑和抨击。但与铜须案结合在一起，论坛网民是否有权力公布私人信息这个问题逐渐引起更多的讨论。特别是在某些难以确认真实性的敏感事件上，擅自公布当事人的个人隐私信息，对事件的司法调查和当事人的现实生活都会带来种种意想不到的困扰。而这种行为究竟该得到怎样的管制，至今是个难以解决的问题。


“别针换别墅”的幕后导演立二

网络推手 这是一个全新的职业，有人说它是精彩事件的幕后导演，也有人说它是骗人眼球的网络寄生虫，总之这是一个充满了争议的职业。它要做的就是按照事先的策划，把一个人或一件事情一步一步执行，并在论坛上实时播报，以各种美丽、诱惑、惊险或戏剧性的场面和情节吸引网民的注意力，最终达到让人或让事件出名的目的。其实这和娱乐圈常见的炒作是一个道理，但由于执行者在事件过程中对于网络这个新生媒体更具有控制力，而且相对控制传统媒体成本更低，使得这个职业目前看上去非常有前途。不过这个职业的从业者坚称自己不是“炒作”，而是“推动”，换句话说他们仅仅是按着事情可能发展的轨迹推了一把而已，没到做广告卖脑白金的地步，因而自称“网络推手”。当然，这只是他们自称而已，“别针换别墅”的事件真相说明，这个职业有时候比卖脑白金的还狠。



一个普通网民的论坛浪迹史

■ 本刊记者 cOMMANDO

1996年的时候，我在计算机博览会上花了600多块钱买下了我人生中第一块Modem，当时的我是个中学生，也不敢让家里人知道我又把钱花在电脑上，所以最后选择了一块飞利浦制造的14.4k内置猫，我把这东西安在我的电脑上，又用了大约1个月的时间研究如何设置端口中断之类神奇的参数，然后才昂首踏入网络世界。

虽然Modem买回来了，但那会寻常人家还没有Internet这种好玩意可用，所以我只能一边对着杂志上的宣传词憧憬将来与世界接轨，一边拨号上本地的BBS。

我当时上的是哈尔滨晨光BBS站，这个BBS架设在哈尔滨船舶大学附近的一间小公司里，站长是个搞广告设计、卖苹果机的年轻人，他每天早上3点拨长途电话到沈阳的红日BBS站，把哈尔滨本地的信件包上传，再从沈阳的BBS站下载全国CFIDO的信件包。与此同时，其他用户们纷纷拨打晨光BBS站的电话，希望能够登录上去。这个站点只有一根电话线，这意味着它一次只能接待一名用户，如果你运气好，赶在其他人前面进去了，就要在几分钟之内将BBS里的新帖子下载到本机，并把自己的回复上传，之后就可在本机细细阅读帖子。

以一个高中生的眼光来看，CFIDO这个全国性的邮件交流网里有太多让我吃惊的地方了，里面的用户各个博古通今，上知天文下知地理，而且语言诙谐生动出口成章，就算是拍砖争论也引经据典，绝无破口大骂的情况发生，随便挑出一个用户都能让我心悦诚服，完全的开卷有益。我在那里学到了很多东西，得到了很多帮助，也接触到很多和正统思想完全不同的看法，这些看法个个充满活力，让我惊诧无比。

现在想想，每个人都有对知识的渴望，而我很幸运地遇到了这么多可供轻松快乐学习的对象，用个烂大街的形容句来形容：我就像块海绵似的猛吸知识。实际上，我自打上了小学之后，可能还是第一次有如此充沛的求知欲望，更重要的是，我在CFIDO中遇到的许多人让我了解到成为一个知识渊博、能独立思考的人是多么有趣的一件事情。现在回忆起来，CFIDO当时给我的感觉和后来互联网自我标榜的形容词有些相似：自由、平等、分享。

我在晨光BBS站里颇呆了一段时间，每天耗费大量时间阅读别人的长篇大论，偶尔也开始回一些帖子表达自己的看法。哈尔滨地方不大，有电脑上网络的人也不多，我很快就和这个BBS站的站长混熟了，我的在线时间也从一开始的5分钟扩大到30分钟。我实在用不完那些时间，每天只是和BBS上的机器人聊天鬼扯。

当时在CFIDO上，一些技术强者们已经开始接触到Internet了，我对互联网从来就是心向往之。终于，到了1997年，瀛海威出现了，我迫不及待地跑到城市的另一边，缴纳了大笔注册费用，踏上了美好的信息高速公路。

当年的瀛海威是个很神奇的公司，后来有人形容它是“花钱买电信的资源和电信竞争”，仔细想想，这评论还真有一些道理。不管怎么说吧，瀛海威对于我来说，更多意义上是一个封闭的全国性论坛，那会登录瀛海威是按分钟计费的，除了1小时6块左右的电话费外，网费是1分钟1毛钱，1小时就是6块，若你想要占用中国宝贵的网络出口看看CNN.com之类的国外网站，那1分钟就要2毛钱，而且速度慢得离谱。我英语一直不好，又没有什么查科研资料之类的上等需求，每天只是窝在瀛海威的论坛里就心满意足了。

瀛海威的论坛十分可恶，只能在线看，不能像CFIDO一样下载下来慢慢看。那论坛有四五十个版面，天文地理金融文学无一不包，即使是挑我喜欢的东西看，动辄也要三四个小时，积少成多、聚沙成塔，一个月算下来就颇为可观。我那时候在瀛海威的“游戏天地”当了个版主，又在“军事天地”做了副版主，每个月能得到版主补贴，网费基本可以自给自足，但电话费无论如何没法免掉。每到月底，家人总要看着一千多块的电话单向我咆哮。

但咆哮归咆哮，我还是没办法离开瀛海威。如果说在CFIDO上我感受到了学习的乐趣，那么在瀛海威里我就充分体验到了交流的快感。瀛海威上的大多数人仍然是些知识与品格同样值得敬佩的人，和他们讨论甚至争论都让人受益匪浅，我开始为了反驳别人的说法购买一大堆专业书籍，为了能加入某个讨论潜心研究材料。从实用角度上来看，我如果把这些劲头放在高中学习上，难保可能会考上个更好点的大学，但我就是对课堂上的知识没兴趣，而对自己想要了解的东西如痴如醉，兴趣是最好的老师，这话说的一点不假。

我在瀛海威里呆了一两年，也算见证了这个公司由盛到衰的部分过程，和CFIDO一样，我离开瀛海威，技术原因占了主要地位，随着互联网逐渐普及，这种封闭性的论坛越来越不吃香了。到了1998年前后，瀛海威的用户明显减少了，论坛缺乏新鲜血液加入，老用户又在不停地流失。最终，我也和别人一样，转投到更广阔的互联网怀抱。

我始终怀念在CFIDO和瀛海威的时候，这两个并非严格意义上的论坛教授了我很多东西。那时候网络还算是新鲜玩意，能上网的人基本都比我厉害得多，可以说每一个用户都是我的老师，我从他们的言传身教中受益颇丰，这种始

终在学习、总能感到自己有所提高的感觉，现在已经很少有了。

离开了瀛海威之后，我开始混迹新浪论坛，当时那个地方还叫四通利方，我经常出没的地方包括游民部落、读书天地和体育沙龙，就是在新浪的游民部落，我认识了不少游戏行业内的前辈，还蒙一位强者提携，把半只脚踏进了游戏行业内部。

在游民部落里混得多了，大家也就相互熟悉了起来，一开始大家还经常谈论游戏，发展了一两年后，线上线下聚会过无数次的老用户们开始把游民部落变成一个拉家常的地方，谈工作、谈电影、谈爱情，唯独不谈游戏。经常有懵懂的新用户冲进来问一个游戏的问题，马上就被几句凶猛的“这里不允许说游戏”给堵了回去。再到后来，我们把游民部落经营成一个几乎是纯会员制的论坛，相互熟悉的人在这里可以得到春天般的温暖，而一个新注册的家伙往往被所有老用户以秋风扫落叶一样的严酷赶了出去。

在这之后，我注意观察过许多论坛，发现大多数论坛都会经历这样一个过程，一批忠诚的用户形成了自己的圈子，有属于自己的共同记忆、经历，有不被其他人了解的历史和俏皮话。这种小圈子的排外性是相当明显的，管理员通常也处于种种人际关系之下，在事件处理和裁决方面难免有所偏倚，老用户出于种种原因想要维持自己的特权，而新用户则对这种做法深恶痛绝。

新浪游民部落在2001年左右就经历了这么一次折腾，那会任何一个新用户——除了是被老朋友介绍而来的人或是个漂亮女孩，但凡想在游民部落里呆下来，必定要经历一大段非常人所能容忍之磨难，而任何试图反抗暴政的理想青年们都会在一大群游戏行业内如黄钟大吕般的人物面前败下阵来，一个人想和一群人对抗本来就很困难，更何况我们都是些精通论坛拍砖的家伙。

很显然，论坛管理者并不希望看到这种情况，与此同时，老用户的脾气也在日渐增长。我们开始认为这个论坛属于我们而并不属于新浪，我们为论坛带来了人气（虽然后来我们又赶走了不少人）、我们把大量业余时间都投入到这个论坛（虽然这个逻辑实际上说不太通），总之我们希望这个论坛好像精灵的居住地一样，在远离人群的森林里不朽地延续下去，但这显然不太可能。

我忘记了我是怎样离开新浪游民部落的，总之是在一场现在回想起来很扯的冲突之下，我和另外两三个朋友在游民部落里尽情发泄着愤怒的荷尔蒙，然后很酷地宣称自己“再也不会回来了。”当然，后来我知道了，从理论上说，地球离了谁都会转动，论坛也一样。

新浪游民部落大概是我最后一个有归属感的论坛，许多年后，一个当年的论坛老友自己架设了一个论坛，完全模仿当年四通利方早期论坛的外貌和结构，用户以当年在游民部落里的老朋友为基础，不吸纳其他用户。看，我们终于实现了我们当年的理想，在一个不为人知的角落里继续插科打诨。

从游民部落出来之后，我跑到猫扑去呆了一阵子，早期的猫扑和游民部落差不多，是一群老家伙们出没的地方，随着网络越来越普及、上网者年龄越来越小，猫扑也逐渐走向了普通大众。经历过几次风波之后，坚持抱残守缺的老家伙们被赶到里屋，安心地开始经营起自留地，而外屋则被蜂拥而至向往BT的用户们迅速占领。我在那里很少发言，大概是因为之前在游民部落里说话太多，又或者越来越觉得说得多不如看得多，最终安心当起了一个潜水员。

事实上，我早年间颇有些对猫扑这类论坛不以为然的念头，但猫扑论坛一次次向我展示了人民战争的伟力，巨大用户基数孕育出不少相当出众的精品帖子和评论。直到最后，我终于不得不承认，从整体来看，猫扑让我学习到的知识并不比之前那几个论坛少。

猫扑里有精品，也不乏有思想、有趣味的帖子和回复，但随着它影响力越发扩大，如何去伪存精，在铺天盖地的诸如“我今天又泪流满面”或“中国人为什么要学习英文”的标题中寻找一些真正有意思的文章就成了一个巨大的问题，也许垃圾帖子和精品帖子的比例是3：1？10：1？100：1？总之，当我觉得我被这种垃圾帖子冲昏了头之后，我就逐渐减少了去猫扑的次数，最终在某一天彻底离开了它。

现在我常去的论坛是三四个拥有严格注册机制的内部论坛，我认识那些论坛里的所有人，和他们聊天、开玩笑，这些论坛可以满足我在网络上和他人交流的需求。而我还会在一些论坛里浏览，但很少发言，只要你找对地方，一个优秀论坛能够提供给你的知识比一个冷冰冰的网站所能提供给你的知识要多出千百倍。你可以在论坛中找到你想要的一切，所以现在当我要查询什么的时候，总是先去在Google上搜索相关领域的论坛，然后再跑过去仔细搜索。

对于我来说，把论坛区分成交流用和学习用是个相当不错的办法。我每天大约要看五六个固定的论坛，我喜欢这些论坛。如果有一天这些论坛出现故障无法登录，我会在电脑前坐立不安，但我必须承认，我22岁时候那种对游民部落充满期待、热情和责任感的幼稚而单纯的想法，是不会再有了。P

我现在经常游荡的论坛

音速论坛 www.sonicchat.com

音速论坛是一个相当有趣的地方，它的版块足够多，几乎涵盖了生活中所有内容，而参与讨论的用户又足够专业，尤其是在军事方面更是如此。我每天都会在这个论坛里消耗1小时左右的时间，受益匪浅。

西西河 www.cchere.com

西西河颇有些早年论坛的风格，版面单调，速度也不够快，但用户里面藏龙卧虎，现在网络里传播颇广的许多文章都出自这里，著名的萨苏也是从这里起步的，这是个能让人学到许多知识的地方。

色影无忌www.xitek.com

一个摄影专业论坛，以其用户之专业、版面之晦涩而闻名于互联网上。我每天会到那里去看看相关的摄影技巧、照片之类的玩意。



王开源事件的双重面貌

■本刊记者 生铁

今年4月20日上午，第10次来华访问的微软公司创始人比尔·盖茨在北京大学进行了主题为“创新·中国·未来”的演讲。这次演讲是在北京大学百年纪念讲堂举行的，他的这次北大之行还按计划被授予了北京大学名誉校董的称号。在演讲过程中，比尔·盖茨为“微软全球大学生2006年度技术竞赛创新杯大奖”的中国大学生颁奖。当他为北京理工大学的最后一个学生颁发完奖状，正准备与获奖学生代表合影留念时，一名身穿西服的男子突然跳上讲台，他面向观众席举起一张写有“Free software open source”的纸板，并含混不清地喊了几句口号后，就迅速跳下台去，整个过程不超过6秒钟。该男子跑下台后，仍在会场高喊“Open source”的口号，并向在场观众抛掷了几十面红旗和Ubuntu Linux软件光盘。之后此人被现场保安人员迅速带出会场。

制造这场小小波澜的不速之客究竟是谁？

此君名叫王洋，自称王开源，AB血型，现居北京，此前曾担任网络IT技术社区CSDN的市场总监，现为全球最大的Linux第三方专业认证机构LPI（Linux Professional Institute）的中国首席代表，一直致力于开源软件概念在中国的推广工作。

他做出这一过激举动的目的又是什么呢？在之后的媒体专访中王开源先生又公开表示说：“我的动机很简单，就是利用一个比较受关注的时刻来与更多人沟通自由软件和开源这件事情，而使自由软件和开源传播得更广，这就是我的一个出发点。”他同时还强调，“我其实只是做了一件利用别人场地的事件，我没有在那个场合下让微软开源，我是利用那个场地让更多人知道开源，和微软开源不开源没有直接的关系。”

在4月20日前，很多人不认识王开源，在他充满专业性和理想性的Blog上，鲜有徐静蕾Blog的热闹非凡，他发表的日志评论基本为零。而在4月20日当天清晨他发表的名为“愿歌”的日志里，留言评论者已经上百。在这篇七言诗日志中，王开源写道：“未名湖畔嚣声涩，帝国列强作秀狼；博雅先贤清风泪，男儿七尺当自强！”

也就是说虽然他声明自己的行为与微软无关，但他仍有将微软暗喻为帝国列强和豺狼之辈的嫌疑。在他23日发表的另一篇名为“王开源的声明”的日志里，王开源表示，他已经离开CSDN，4月20日的举动也与LPI无关，同时期望各类媒体工作者不要在未与当事人核实事件真相时就早下结论。

然而不管王开源的初衷到底是什么，也不管他如何声明，他在公众场合的这一举动，在网络世界中仍引起了不可挽回的反应。

“我不惮以最坏的恶意来揣测国人。”很多人深深懂得鲁迅先生的这句话，所以他们对王开源4月20日的举动表示出反感和质疑。一位来自微软公司的人员在自己博客里表示，王的行动令他“感觉非常诧异”，他说他虽然尊重王开源自己选择的信仰，但这种方式却让他无法认同，他个人认为王本身就是一个跨国组织的首席代表，这样的举动显然是出于其它目的。他把王开源的行为动机理解为使用过激方式来做市场营销。

这位人士的观点在网络上是占有相当多数的。

还有业内人士认为，王开源此举对“开源软件”概念的推广没有一点正面帮助，反而让人们觉得搞开源软件的都是这种激进分子。该人士强调说“热爱开源软件的人不都是激进分子。而激进分子往往带有特定的目的。”

而网络上对王开源的最大置疑是，没有任何迹象表明王开源有过任何开源的软件发布，或者写过任何类似的教程教大家如何使用开源软件。有传闻说，王开源的前同事透露说，王开源根本不懂技术，他自己一直用的是微软的WinXP，甚至连Linux都不会安装。

对此批评，王开源的回答是：“我觉得在两个东西都有的情况下，你可能两个东西都使过，但是如果说绝对没使过就能坐在这里大谈开源和自由软件，谁会相信？如果说公司以前没有给提供，所以我们没有机会使，那会是什么状况？但是我觉得这里面不要涉及到我前面就职过的两家公司。”在王开源的个人博客里，他也曾在过去的日志里透露过自己







4月20日上午发生在北京大学百年纪念讲堂里的一幕

“不写代码，所以不了解技术”。

当然，在一片质疑声中，也有对王开源表示声援的。有网友认为从王开源过去的博客中可以看出他一贯的态度——以推广开源软件为信仰，并将之上升到哲学的层次。

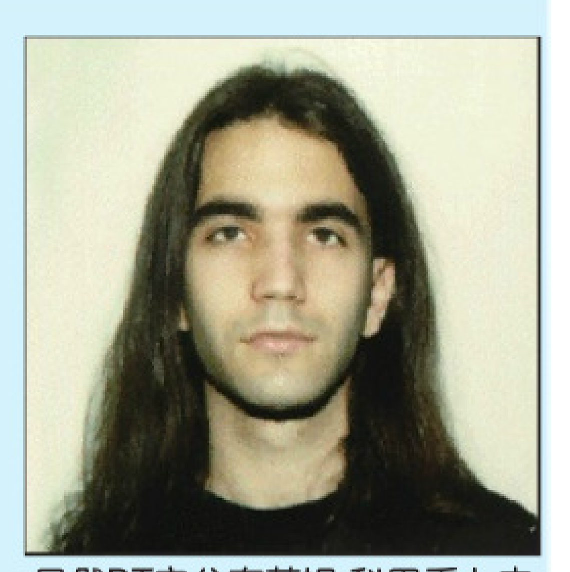
作为事件的重要一方，微软公司官方的态度又是怎样的呢？微软中国公关总监陈然峰就在接受媒体采访时表示：“我们尊重个人表达意见的权利。这件事情没有影响在北大举行的‘创新盛会’顺利进行。”



如果说我们前面所说的都是一个事件在网络上勾勒出的八卦面貌，那么下面我们应该谈一谈与4月20日王开源事件有关的技术面貌。

很多读者会问，说了半天宣传推广开源软件，这开源软件到底是怎么回事呢？

如果你不熟悉Linux，那么如果你听说过BitTorrent，听说过下载《反恐精英》和《半条命2》的Steam系统，就不会对开源软件感到陌生。



虽然BT之父布莱姆·科恩看上去很另类，但软件程序员绝对不是极端分子

美国程序员布莱姆·科恩（Bram Cohen）正是利用开放源代码的社区语言Python写出了用户共享数据的应用软件BitTorrent，这个软件的测试版在2001年的一次Linux开源软件大会中首次推出。在2002年，布莱姆·科恩公布了它的所有源代码，BitTorrent正式成为一款开源软件。在2003年，它的使用者已经超过2000万人。它的各种更加完善的变种版本陆续在世界各地出现，它的角色也从专业人士之间传播Linux或其他大型程序以及那些合法在线音乐购买者的可靠网络工具，摇身一变为下载非法电影、破解游戏、破解软件和MP3的最佳软件。

由于BitTorrent是开源软件，所以布莱姆·科恩本人在BitTorrent流行全球后却没有从经济困境中摆脱。他依靠自己的网站接受BitTorrent用户的捐款，最困难时还不得不透支一张信用卡来填补另一张信用卡的欠款。

但最终他被Valve游戏公司所相中，Valve希望通过一个网络分发系统来销售自己的大作《半条命2》。而科恩的技术正好适合开发Steam系统。

如果这么说你还不清楚开源软件的性质和它在IT行业里所产生的作用，那么我们不如举个不完全贴切的例子。

我们把所有的程序员都比作是烹饪爱好者（其中也不乏烹饪大师），而一款软件也就是这些烹饪爱好者根据自己经验提供的汉堡包制作配方。当某个烹饪家把自己的汉堡包制作配方放在网络上公开给所有人，那么这个配方就叫做“开放源代码软件”。有了这个配方，其他烹饪高人在自己研究汉堡包的制作中会增加新的配料并改善烘制方式，从而使这一配方汉堡包的口感会越来越优秀，甚至无比优秀——当然，这不代表最初提供制作配方的烹饪家自己不会去卖自己的汉堡包，他也可能只做给自己和家人朋友吃，他也可能会开家小店来卖。

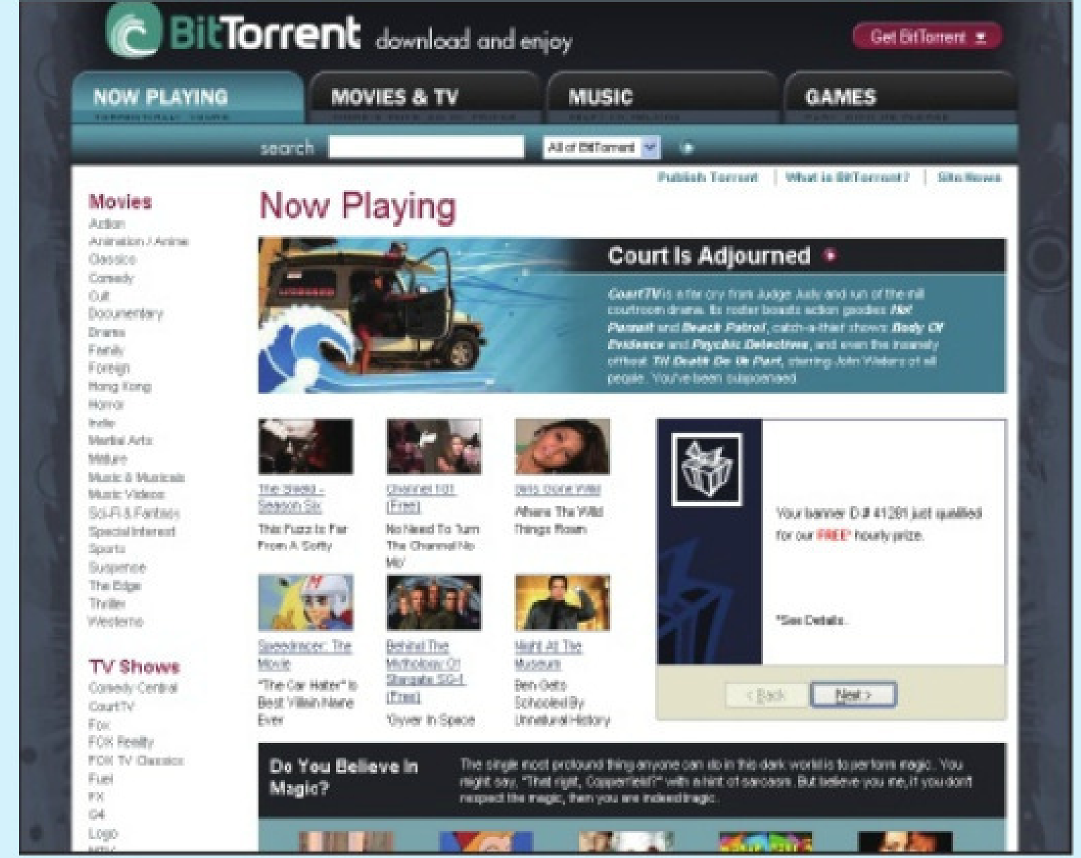
而微软公司又是一个什么角色呢？微软就相当于麦当劳集团。它的所有汉堡包都是拿来卖的，并且它的汉堡包配方都不会免费公布，并且……当然，它的汉堡包有时不会比一家小店甚至一个烹饪爱好者制作的汉堡包更美味。但是它有统一化的制作流程，它有统一的服务体系，它在你能走到的任何地方开店，非常方便，卫生也有保证，这使我们不得不在肚子饿时去吃麦当劳。最后，麦当劳当然也有可能借鉴这个公开的汉堡包制作配方，从而开发出更受消费者欢迎的系列套餐。

但麦当劳集团仍然和这些汉堡包烹饪爱好者们构不成任何直接的冲突和对立。诚然，无论是微软，还是IBM，都是开源软件概念毋庸置疑的获益者，而我们任何一个平常的电脑用户，又何尝不是这个概念的受益者呢？实际上整个互联网的FTP客户端、浏览器、服务器软件最早都是构建在开源软件基础上的。

王开源先生所做的事，就是在麦当劳公司总裁为最有厨艺潜力的准厨师们颁发麦当劳奖牌时，跳上台大喊：“开放汉堡包制作配方吧！”



王开源在博客中对自己4月20日的行为作出了公开声明



BitTorrent的首页，这个开源软件可以说改变了网络发展史的进程

我们为什么非要关注王开源事件呢？因为无论是从他4月20日上午的行为本身，还是从他所宣扬的开源软件观念，这两方面对于国人来说，可以说都是非常陌生的。

开源软件的概念、观念在西方国家有着很悠久的传统，它几乎是伴随着IT业的发展一路走来的，正像王先生的这种示威行为在西方具有悠久的历史一样。对于陌生的事，我们年轻的读者应该多思考一点。

至于王先生自己对开源软件认识有多少、行为的背后动机是什么，倒不该是我们关心的重点。



■ 北京 柴郡猫

为什么六·一儿童节只能小孩子过？当有人托腮沉思，问出这种问题，千万不要以为他正白日做梦，也许你的心里也有那么一份隐藏的童心不能倾诉。好吧，承认自己是渴望再度童年的超龄儿童，在六·一儿童节这天来个乐翻天。

这并不难，不是吗？

准备：测测你心理年龄有几岁？

你觉得装嫩充小不是你的风格，你压根儿鄙视对六·一儿童节跃跃欲试的同事，别急，做完下面的心理测试再来评价你的行为。要知道，个人的心理年龄不一定与他的实际年岁相同。老顽童与少白头，你愿意选择哪个（测试网站http://www.psytopic.com/mag/post/66.html）？



看到鉴定结果千万要镇定

看到鉴定结果千万要镇定，你的心理年龄与实际年龄落差再大，也绝对赶不上《大众软件》编辑部里的某某姑娘——她的幼稚度很高，成熟度很低，老化度更低，至今上电梯时要是碰到不熟悉的保安，还是会问她一句：同学你找谁？

好了，你绝对有了六·一过儿童节的素质，下面就找你的同类去Happy吧。记得游乐园里遇到小朋友要给他们棒棒糖。你是大哥哥大姐姐啊，幼吾幼以及人之幼，要给祖国的花骨朵儿做好榜样。不过，如果你无法找出借口或者不好意思在六·一请假，只好坐在办公室里望着窗外明媚蓝天，听秒针滴滴嗒嗒，那也别沮丧。世界永远是美好的，未来永远是光明的。现实的儿童节过不了，那我们网上过六·一去，省下若干车费正好晚上吃顿可心大餐慰劳自己。

60代
看这里

60代向左走：留住年少

60代指1960～1969年代出生的人，这些前辈的老儿童们，现在都是社会的顶梁柱了，以前掖着藏着没敢露出来的童心天真，现在话语权握着，还不尽兴表露出来，藏成了抑郁症可是挺划不来。

态度

今日来一把KIDULT，KIDULT（Kid+Adult的缩略词，孩子+成人的意思）意味着打破常规，彰显纯真。保持了这种心态的人不愿意追随主流，不甘心在条条框框内规则内生活，凡事喜欢率性而为，冒险是他们的天性。他们那孩子般的好奇心和反权威心态，为沉闷的成人生活带来新鲜的音符。KIDULT概念正是在60代人认同下被公司的OL们接受，慢慢扩展蔓延，演变为至IN至High的生活态度，并且在设计界里引起了一股“可爱浪潮”。

60代人，今儿就来一把KIDULT，让办公室里的众人惊叹叫绝吧。

实施

在网上选择一件充满童趣的玩具

网上商店里有许多适合办公室的小玩艺儿，不张扬却童趣盎然。它可能是米奇手机架、水果图案的靠枕、果冻色彩的相架，也可能就是一个设计独特的便条签。

51TOY礼品屋（http://stores.ebay.com.cn/51gift）

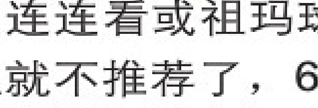
店主是第一批加入eBay易趣创业园区的卖家，有不错的信誉度。店里各种毛绒公仔、玩具和卡通礼品不少，放在办公桌上每件都很招人眼呢。

吉蒂屋 Hello Kitty专卖店（http://www.jidiwu.com/index1.asp）

Hello Kitty的大白脸现在闻名世界，它出现在服装、玩具、毛娃娃、小饰品、家用品、文具用品甚至信用卡上。已经30多岁的它丝毫没有老态，反倒是越来越招人喜爱。这家实体店在上海的吉蒂屋Hello Kitty的娃娃、文具、箱包、手表、衣服等十大系列产品琳琅满目。可以网购，也可电话或邮购。当地KT迷们还可到它的旗舰店去组织聚会，商店会不定期举行会员热卖会活动。

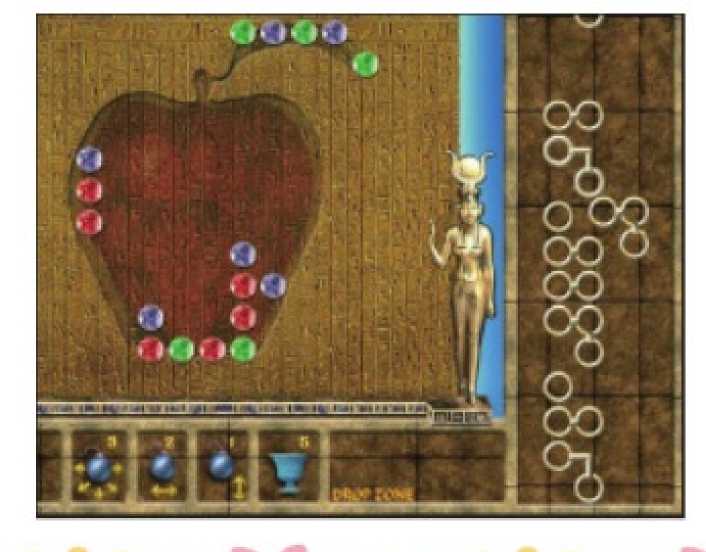


挑战你的智力



连连看或祖玛球这种纯粹练手眼敏捷程度的游戏这里就不推荐了，60代要玩一点有技术含量却又不费时间的游戏。Puzzle类游戏最适合他们。

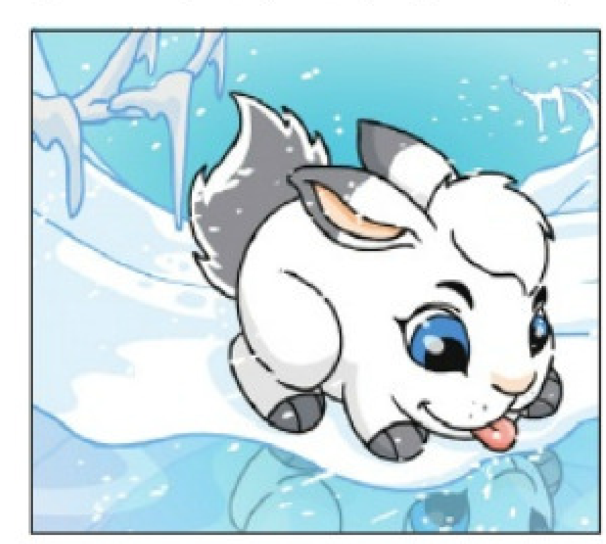
Puzzle意思是难题、谜、无法理解的事物，国外有很多“Puzzle”俱乐部。这种游戏开拓思维、挑战智力。这款Puzzle Blast 1.3游戏上手简单：你只要使用魔环道具消除掉画面中的宝石就好，但如果魔环堆满了道具屏幕你还有宝石残留，你就输掉了。游戏下载地址http://download.pchome.net/game/puzzle/19158.html。



虚拟宠物

虽然虚拟宠物已不再是20岁小年轻的最爱，但它仍然是好玩的电子游戏。现在，便捷的网络使饲养虚拟宠物不再是一件乏味的事情，在宠物网站提供的网络平台上，你可以和其他饲养者交流、交易，甚至让你们的宠物结成秦晋之好。新的虚拟宠物能够学习、成长、玩耍和培育下一代，它们有品味、嗜好、个性甚至独特的遗传因子。你的宠物将是独一无二的。

提供这样的宠物的是尼奥宠物网站http://www.neopets.com/index.phtml?lang=zh，这是两个英国人在1999年创办的网站，开通了包括中文在内的多种语言，目前全球使用者超过7000万。尼奥有超过50种的宠物可以供你选择，拥有商店、拍卖市集和160个小游戏，提供玩家下载Neopets屏幕保护程序、桌面背景与宠物图标……尼奥每天更新物品、游戏、剧情——比如突然你的宠物受到Neopets世界精灵的诅咒，你必须按照精灵指示协助你的宠物寻找一件物品，这件物品可能是一件衣服、一种日常生活物品或者游戏卡、魔法物品等，任务成功完成之后，你的宠物才能够重新过上快乐的生活。



KIDULT的音乐

来自香港的张继聪在2007年发行了一张专辑《KIDULT》，主题正如KIDULT这个词的含义，是要描述童真的状态，歌曲中表达了演唱者对于爱情和生命的看法。借助网络，我们先听为快（http://d.sogou.com/sogou_phb/detail_star_!7616.html）。可能粤语你完全听不懂，没关系，跟着节拍舞动，感受旋律里的跳跃情绪就好。



发童趣短信

这一天给朋友们发几条充满童趣的短信，独乐乐不如众乐乐，也是互联网分享精神的体现。比如这几条短信：

（1）20多年前的今天给你发的信息收到没有，没收到没关系我再发一次：祝六·一节日快乐！

（2）这是我给你明天的信息（别往下看），明天才看！窥视癖呀！淘气！叫你别看还看！没辙，你长不大啦！儿童节快乐！

（3）你头戴黄色小菊花，身穿红色小肚兜，嘴咬白色小奶嘴，双手抠着大脚丫，问你今天怎么了，你害羞地说：“人家，人家今天也想过六·一嘛！”

短信网站上有很多现成的，自己要是能编一个更好了。发短信的网站很多，中国短信王（http://www.nc371.net）是其中比较专业的之一，包括自写短信、企业短信、短信游戏和社区在内的这个网站给大家准备了不少幽默的段子。



KIDULT家居设计

KIDULT的设计要旨就是永远保持童心，但并非简单纯粹的“孩子气”，而通过设计，在成年人身上延续和复活消逝的童年。设计师综合各种因素，采用纯度极高的色彩搭配，调制出趣味与纯真的世界。



卫生间是最能体现KIDULT气质的地方，任何一个装修过房子的人都知道，卫生间和厨房的投入差不多要占到全部装修成本的1/2（http://www.rayli.com.cn/2007-01-29/L0007003002_218562.html）。

适合喜欢Hello Kitty和芭比的KIDULT族粉色梦幻系列家居设计（http://www.hua4.com/design/2006-05/30/22592.htm）。

一个暖粉的KIDULT家居样板，还有具体的报价可以参考（http://www.rayli.com.cn/2006-12-05/L0007004001_205024.html）。

城南旧事

对于60代来说，相距遥远的童年只剩下模糊的影子，只能在怀念与想象中补全记忆，那么怀旧网（http://www.huaij.com/Html/article/204054501.html）实在是值得一去。冰棍与露天电影，小人书和玻璃弹球，点点滴滴勾勒出童年的轮廓，令人回味，另外还包括怀旧音乐、动漫、游戏、影音等。可惜资料比较少，看来怀旧的人并不像我们意料的那么多，大部分人还是只往前看的。



模型世界

60年代的童年大多生活物资匮乏，对于模型玩具基本都没有概念，这更引发了他们成年后从模型玩具中发现童真的兴趣。从铁皮发条玩具到扭蛋，从电影玩偶到遥控飞机、汽车模型，在这个世界里，想象力总是跟不上生产力。而仿真程度越来越高的模型，也只有钱包鼓鼓的60代人可以消费。AC模玩网（http://www.actoys.net），一个种类比较全面的模型玩具网站，包括模型、玩具、动漫周边产品信息、收藏、DIY、心情故事等。最近电影《变形金刚》即将放映，一干金刚迷们已经按捺不住激动的心情，网站上充斥了大量关于《变形金刚》的文章。



70代向右走：未泯童心



70代指1970～1979年代出生的人，这一群人生于红旗下，长在开放改革的年代，所经历的文化和社会动荡最大，他们迷惘过，也挣扎追求过。紧张的生活节奏，日趋功利和商业化的社会环境，都使他们对童年的一切回忆品之如甘饴。





放松心情，今日无忧虑，上有老下有小，工作学习压力奇大，70代的人正处于人生的焦虑期。那么今天就试着放下身边事，在童年的记忆中暂时轻松一把。唱着“我在马路边，捡到一分钱，把它交到警察叔叔手里边”，翻看琼瑶阿姨发黄的小说，童年少年一锅烩地涌上心头，嗨，这时光过得真快，我怎么就老了呢，我怎么能老呢？今儿一定要好好疯玩一把！

实施

老动画片

这些动画片真的是很老了，现在15岁以下的孩子统统没有听说过。可是看看现在这些孩子看的动画片，天啊，故事情节人物造型动画设计，都粗糙得不忍目睹。我顶烦鲁迅笔下的九斤老太，可是我还得说：一代不如一代。孩子们，还是跟我们一起看看老片子吧，对我们是回忆，对你们可是老新鲜了。

花仙子：在线观看http://www.9lu.com/topic/1/96762605/1/6801_0.html，善良勤劳的小姑娘小培寻找七色花的故事，香港配音很嗲，反派角色伯奇和娜娜其实很受欢迎，英俊的男主角和忠实的随从倒不怎么被人记忆了。

聪明的一休：在线观看http://www.00568.com/Film/Film3281.html，小和尚的机智伶俐，一句“休息，现在休息一会儿”，差不多经历过那个时代的人都会说。

蓝精灵：在线观看http://hi.baidu.com/jinzi66/blog/item/3e93dd1b49d05ed5ad6e75d5.html，在那山的那边海的那边有一群蓝精灵……集体的力量就是大，每次大坏蛋格格巫都被蓝精灵修理得很惨。像格格巫这样“把有限的生命投入到无限地跟人找茬”事业中的反派，后来又多次被其他系列动画片克隆，真没创意。

变形金刚：下载地址http://www.3232ok.com/Html/dm/20070128891.html，“擎天柱”和“威震天”，霸天虎与汽车人，超酷的机器人。看这部动画片的很多人喜欢模仿片中角色，用颤抖的音调说：“敌人—已经—发现了—，准备—发射—！”

超时空要塞（又名《太空堡垒》）：太空堡垒中国联盟http://www.rtucn.com里有大量关于此剧的珍贵资料。这是一部长篇连续剧，故事精彩、人物精彩、插曲精彩，一句话，要不是成本投入太高，估计好莱坞早就拍成了真人电视剧。








▲敢达

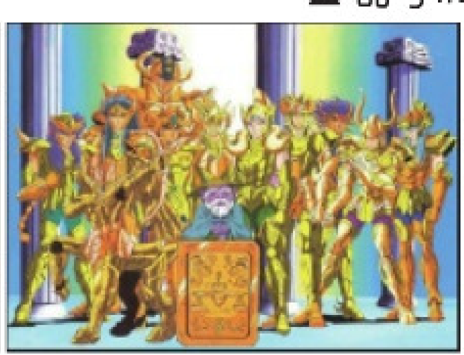

▲蓝精灵

▲变形金刚

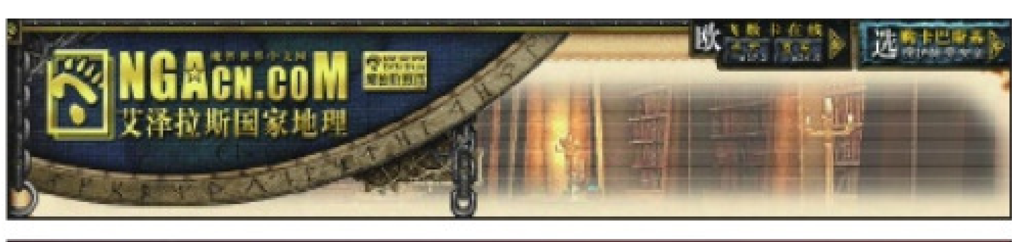
◀名侦探柯南

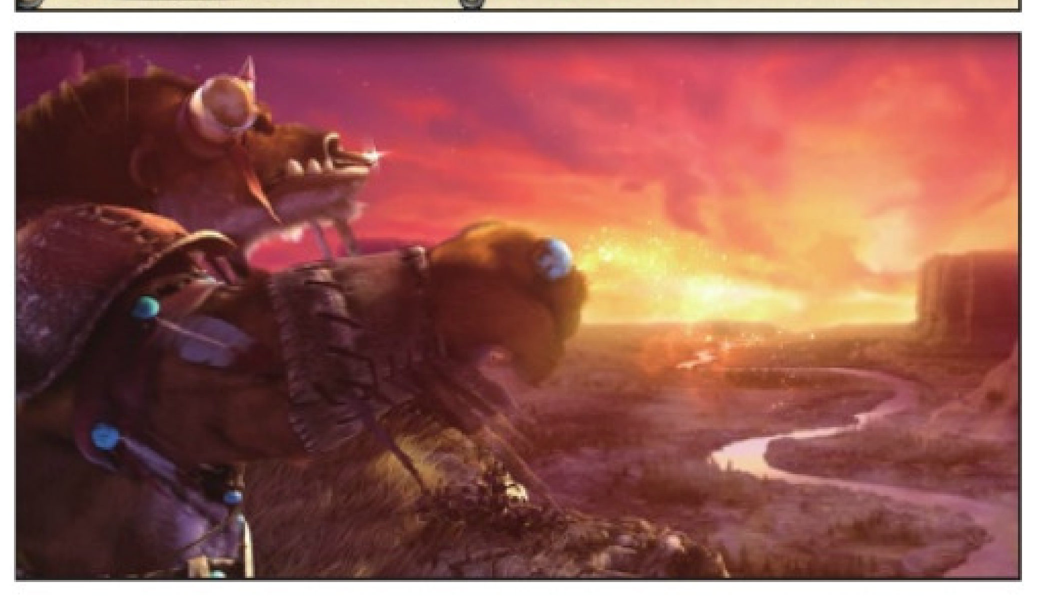
◀机器猫


▲乱马1/2


▲阿拉蕾

▲圣斗士星矢





新游戏

70代的童年很少有电子游戏这种东西，因而得意地保护了视力。不过他们的少年时代接触到了游戏机，以后电子游戏就如洪水，卷走了他们中的一些佼佼者，这些人是今天中国游戏业的主力。对比与生俱来就和电子游戏为伍的80代，70代对游戏有着单纯的玩的兴趣，以及几乎都是好不容易才玩得上游戏的艰苦经历。而今网络游戏盛行，70代喜欢的网络游戏是《魔兽世界》，关于这个游戏《大众软件》已经说得很多，本文就不赘述了。《魔兽世界》官方网站（http://www.wowchina.com）可以购买点卡，下载客户端、得到入门指引；详细的《魔兽世界》数据库则在艾泽拉斯国家地理（http://ngacn.com）这里。



天黑请闭眼

这句熟悉的台词来自“杀人”游戏。不管这个游戏的本名是“Pvsk”（Polic vs Killer）还是“警匪游戏”，也不管这个游戏是否真的益智又休闲，总之人多的时候选择这个游戏再正确不过了：不花费什么钱财，一副扑克牌足够，耗费大量无聊的时间，整个杀人找凶手推理过程轻松而刺激。这是70代钟爱的休闲游戏，最适合今日大家怀念儿童节团餐后的轻松气氛。

PvsK俱乐部提供专业“杀人”地点（线上俱乐部地址：http://www.pvsk.com.cn/），不太会玩的人可以在摸清楚游戏规则特点后，报名参加实战。

冰河世纪1、2



适合六·一看的电影有很多，对70代而言，《冰河世纪》不那么闷，也不那么恶搞，而且又是全球高票房的片子，相信群众娱乐的眼光是没错的。《冰河世纪》两部在线观看地址：

《冰河世纪1》http://vod.jingcao.com/html/1841.html，

《冰河世纪2》http://www.2008dvd.com/html/3723.html。

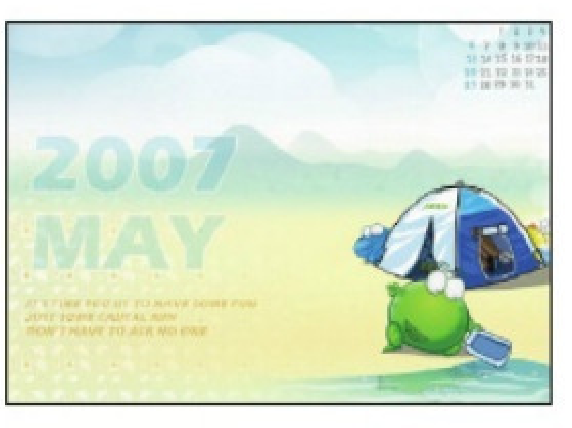
去楼下超市买一包爆米花和一听可乐，回到电脑前戴上你的立体声耳机，返回冰河世纪，爽！

闪到童年去


大话三国系列

Flash动画以短小幽默见长，还记得三国爆笑系列刚刚推出的时候，每次看都会笑到令人喷饭。儿童节快乐餐，怎能不闪自己两下。有首老歌一定还记得：“我被快乐闪了一下腰……”什么，唱错了？不会吧，我在KTV里可都是这么唱的……

大话三国系列（http://www.chinaren.com/s2005/3guo.shtml），鲜艳的色彩、夸张的人物、时尚的台词，还有扭捏作态的配音，当年在网上播出就引来了无数东施效颦的作品。现在虽然后辈们层出不穷，但它仍然很具有“笑”果。



绿豆蛙屏保

逗乐的疯狂绿豆蛙系列Flash（http://www.uuwow.com）一播出，这只胖乎乎没心没肺的青蛙很快就变成了聊天表情，被人民群众在MSN、QQ和BBS上广泛传播……

安徒生童话

在线浏览http://www.white-collar.net/child/authour/ats/story/antu.html。


安徒生

朴实无华的页面，162个故事，浏览之间，仿佛听到了奶奶温和慈祥的声音，看到那些熟悉的童话故事人物在屏幕上走动起来。制作网页的人极其认真，这从他的导语中就能感受得到：“这是在网上找到的一个版本，源头似乎是黄金书屋，据说是林桦1995年译的，但当我翻看其中字句时，却发现至少《打火匣》及《野天鹅》与叶氏译本全无二致，到底为何如此，却非我能了解。不过如果全部如此，至少可以保证此版本的质量不差。另外其中有重复的地方，如51与92。我会在有暇时仔细查对，然后补上缺少的部分。因为，安徒生是我至爱的一个作家。”


安徒生童话之拇指姑娘

安徒生也是我至爱的一个作家，因此，我希望大家能点击那些童话，温故而知新，读书明真谛。

快车 FlashGet 游戏指数流行榜

4月16日至30日

01	跑跑卡丁车	94
02	劲舞团	78
03	天龙八部	75
04	奇迹世界	56
05	极品飞车	55
06	CS	53
07	魔兽争霸	39
08	征途	39
09	实况足球10	38
10	忍者神龟	38

本期榜评 PERIOD COMMENTS

本次排行榜上崭露头角的是《天龙八部》，4月17日官方发布了永久免费、终身质保的声明，使玩家对《天龙八部》的热情持续高涨。其实，从最早获得ChinaJoy™上获得最佳原创和最受玩家期待网络游戏奖项的《天龙八部》，承诺不删档的内测初始，就获得了广大玩家对它的充分信任，5月9日公测在即，92组服务器的规模势必使它的排行榜排名继续高歌猛进。《天龙八部》是搜狐公司独立自主研发的网游，这次可谓投入巨大，收效也不错，但能否像网易公司的《天下贰》占得网络游戏的前三甲，仍然值得期待。

本期其他看点：《忍者神龟》退步一名，落到最末，《魔兽争霸》从上次榜单中的第二位掉至第七，九城运营的《奇迹世界》坐镇第四名，代表休闲网游阵营的《跑跑卡丁车》、《劲舞团》继续领衔主演，在榜首的位置引领风骚。

www.flashget.com





80代停住脚步：不想长大



80代指1980～1989年代出生的人，哇，1989年出生的今年也有18岁了！“80后”这个词有太多负面评价，既然90后的孩子都长好高了，还是称呼“80后”为“80代”吧。其实每一代人都会承受上一代人的指责与批评，但历史的车轮依然会照转不误。80代被动漫滋养长大，对网络更加熟悉和运用自如，那童心非但没有消退的趋势，反而是在面对社会的时候愈演愈烈。80代是ACG（动画Animation，漫画Comic，游戏Game）的一代，在这个美好的儿童节找不到可玩的东西，才怪。



我自有我精彩，广告里说“我能”，电视上演“我的地盘我做主”，80代跃跃欲试的并不是改造这个世界，而是将自我肆无忌惮地张扬，强调个性。没法子，世界早晚是他们的，即便现在死活不想长大，他们终究还是要长大。那么，这个儿童节就再让他们疯狂一把好了。

实施

A&C（动画Animation&漫画Comic）

在越来越成熟的动漫商业操作模式下，动画与漫画很难分为两家。可供80代打发儿童节并热血沸腾的动漫作品有：

死神：普通少年变身死神的有趣故事。中文网站http://www.bleachcn.net，有着包括动画（http://www.bleachcn.net/article/donghua/index.html）、漫画（http://www.bleachcn.net/article/manhua/index.html）、音乐（http://www.bleachcn.net/article/music/index.html）、游戏（http://www.bleachcn.net/article/game/index.html）、机构/人物（http://www.bleachcn.net/article/jgrw/index.html）的《死神》专题网站，资料翔实，更新较快。

死神

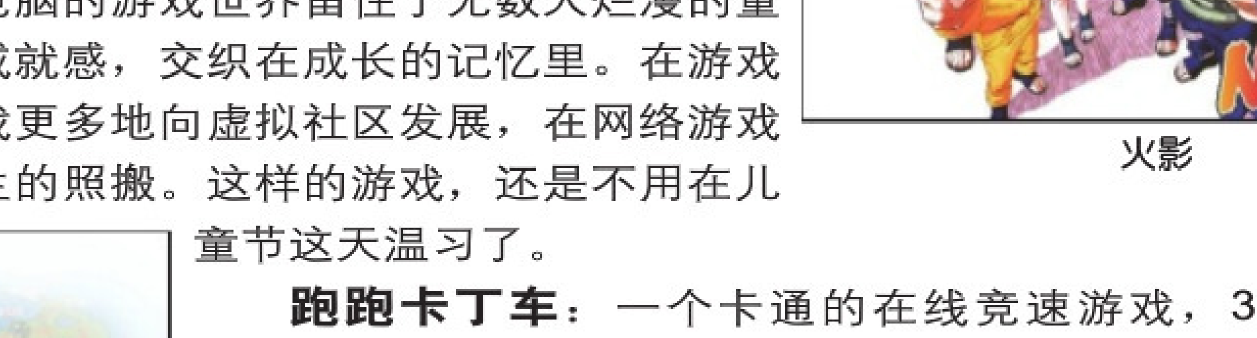
火影：讲忍术的作品，动画漫画紧跟着。专题网站http://www.narutocn.net/，除了火影的相关资料，还有其他动漫作品的消息。

火影



G（游戏Game）

这里的游戏指的是电脑PC和游戏机游戏。从在空气污浊的游戏厅联机打游戏到在最新配置的网吧里进行电子竞技比赛，电脑的游戏世界留住了无数人烂漫的童心。单机游戏的通关乐趣与网络游戏的升级成就感，交织在成长的记忆里。在游戏里，我们真的可以不用长大。不过，网络游戏更多地向虚拟社区发展，在网络游戏中交朋结友，做任务挣声望，俨然是现实人生的照搬。这样的游戏，还是不用在儿童节这天温习了。





跑跑卡丁车

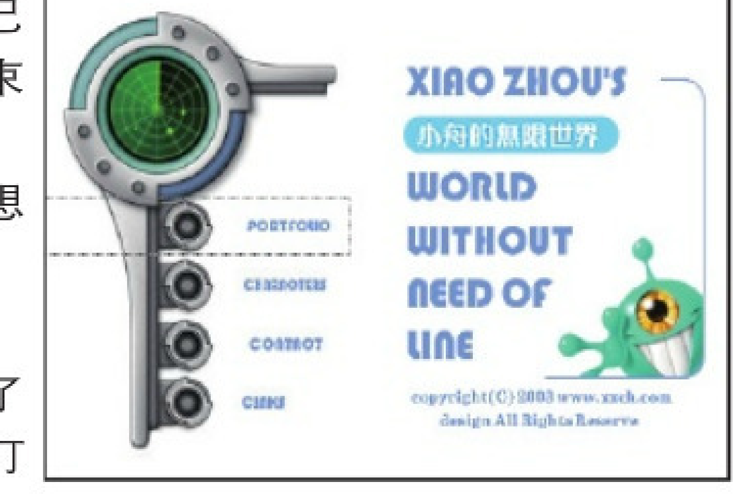
童话

跑跑卡丁车：一个卡通的在线竞速游戏，3D的卡通人物，生动活泼，赛车高手也要同样经过激烈的竞争才能获胜。官方网站http://popkart.tiancity.com/homepage/。

童话：各种卡通造型的游戏设置，还有我们从小熟悉的童话人物白雪公主、卖火柴的小女孩、灰姑娘、小木偶……拯救童话世界的任务，就是你的了。官方网站http://fairyland.aijoy.com/product/download.php。

DIY

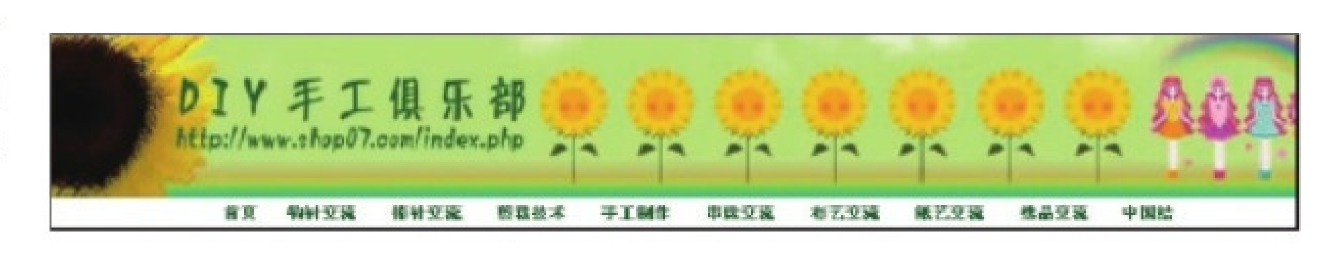
80年代不再将未来寄希望于大单位大公司，不稀罕铁饭碗的他们忙着创造自己的世界，DIY就是他们的座右铭。无数创意从他们头脑中迸发，他们比60代更少束缚，比70代更多机会。儿童时代的活力和好奇心，将贯穿他们的未来。



小舟的无限世界http://www.xzch.com/，漫画作品中有着无尽的童趣和无限的想象，孩子们喜欢的场景、成年人含蓄的幽默，活泼地调配在一起。

纸天堂http://www.lusiya.com/，有折纸教程，丰富的纸模型和折纸作品展示。这里的折纸比流行的千纸鹤和小星星复杂多了，有立体感，非常漂亮。纸天堂搜集了网络上提供纸模型套材下载的资源,手边有打印机的人，可以马上将这些套材下载打印，自己DIY一个纸模型。要注意纸模型套材的格式，如果是PDF就需要阅读器。

DIY手工俱乐部http://bbs.shop07.com/index.php，主要内容是手工编织，提供原材料卖场，还有编织教程、原创作品展示，对于办公室的MM来说，这比十字绣可是有技术含量多了。




嗷嗷待哺的幼猫

视频

越来越多的人喜欢图形化阅读，视频网站如雨后春笋样挤满网络。后舍男生与馒头之后，是各种有趣的恶搞而琐碎的视频。

喂奶猫http://www.tudou.com/programs/view/sHbeBEjC3jg/?is_rec，小猫没有妈妈，要人亲自喂饭，很短的一个片子。童年的时候，我们怎样对待身边的小动物？

我的游戏童年http://www.maidee.com/program/324626，网友自制的MTV，歌词挺实在。

夏洛特的网：一只拥有非凡智慧的蜘蛛如何拯救了一头幸运的小猪，纯真的友谊和真挚的关爱感动了一代又一代的人。小说阅读下载http://www.51txt.cn/read.php?tid=35663，电影在线观看http://alpha.redoo.com/club/viewthread.php?tid=5872&extra=page%3D1。



夏洛特的网

儿童节Party

喜欢聚会的人快去网上找找组织参加童心派对吧。瞧这广告写的：“路过校园，当你看到那些孩子们无忧无虑地玩耍，露着纯真的笑容时，是否会羡慕不已？是否不禁想起自己的童年时光，那些和伙伴儿一起躲猫猫、丢手绢的种种场景？我们将向你提供一个平台，只要你愿意，放下所有的一切，你就可以像童年时一样肆无忌惮地玩耍。在这里，没有人笑话你，没有人会认为你装可爱扮童真。我就是个孩子，享受生活，Just KIDULT！just enjoy！”心动了吧？这是“豆瓣”的活动公告（http://www.douban.com/group/kidultparty）。网站称呼自己在做的是玩童派对，线上报名组织，线下活动，第一次在武汉获得了成功。网站活动的图片在http://www.lanny.cn/328.html上可以看到。


新浪招贴板

找不到自己城市有这种派对？没关系，那就自己在网上发布一个启事，自己牵头策划一个，下班后大家一起逃离写字楼去Happy。每年打算过六·一儿童节的成年人都不少，借助网络的力量可以很快找到他们。可以发启事的网站很多，**新浪招贴板**（http://post.sina.com.cn/v3_index.php），在这里发布你的信息吧，记得写清楚你的聚会内容和联络方式。



派对公告

Blythe（小布）

Blythe出道的时候，仅仅是在某些杂志上跑跑龙套，后来被美国知名玩具商Hasbro（孩之宝）改换成可更换服饰的造型人偶，便奇迹般地一夜成名。Blythe有清澈的双瞳，天使的表情，让有童心的人看了都忘不掉。样子可爱的Blythe，穿的都是名设计师设计的时装，个性时尚独立，仿佛现代女性的代言人。Blythe的拥有者要给她梳妆打扮、换衣服、化装、设计造型，这个超豪华的娃娃满足了女生的童年梦想。



Blythe的图片库http://www.17ka.com/site/sd_3.html，超多图片，而且还有实景拍摄。哇噻，我都被电到了，赶紧去网上抱一个回家。

Blythe的网上商店：卖家信用度很高，货品也齐全，衣服鞋袜配饰都精致可爱，也可以选择其他信誉度高的店铺交易。地址是http://store.taobao.com/shop/view_shop.htm?user_id=37a395fc59a062882f063226f55ed762。

结语

如何，网络的资源非常丰富吧？坐在电脑前也能过个快乐开心的儿童节。希望你找回了遗失的快乐、儿时的天真烂漫，以及那种超然物外的游戏精神。明天，能用轻松自在的“儿童心态”去消解沉重的工作和生活压力。

哲学家黑格尔说：“游戏是人的本质。因为游戏代表人本性中自由的那一方面。”

好了，就说到这里吧，休息，现在休息一会儿。

祝大家六·一儿童节快乐！



美好生活从兴趣开始
——兴趣辅助软件介绍

■重庆 CoCo

辛勤的工作和紧张的学习之余，我们总会在闲暇时做一些放松身心的事情。不同人的兴趣爱好不同，有人喜欢玩电脑游戏，在虚拟的世界中体会历史和战争；有人喜欢出游，在名山大川中体验探索的乐趣；有人有收集的爱好，无论是DVD、邮票、钱币或是电话卡，体会搜藏的快乐；至于笔者，则喜欢在假期睡睡大觉、逛逛街，一两张影碟悠闲地打发一个下午。

不过在这个E时代，无论走到哪里都是离不开电脑的。它在帮助我们提高工作学习效率的同时，也可以为我们的业余爱好提供更大的扩展空间。假如你喜欢收集邮票，那么Internet上丰富的邮票信息和大量志同道合的集邮爱好者是在现实生活中很难寻得着的。你平时的业余爱好是什么，想不想知道借助电脑软件能帮助我们把自己的兴趣爱好变得更酷更专业一些呢？

第一篇 琴棋书画

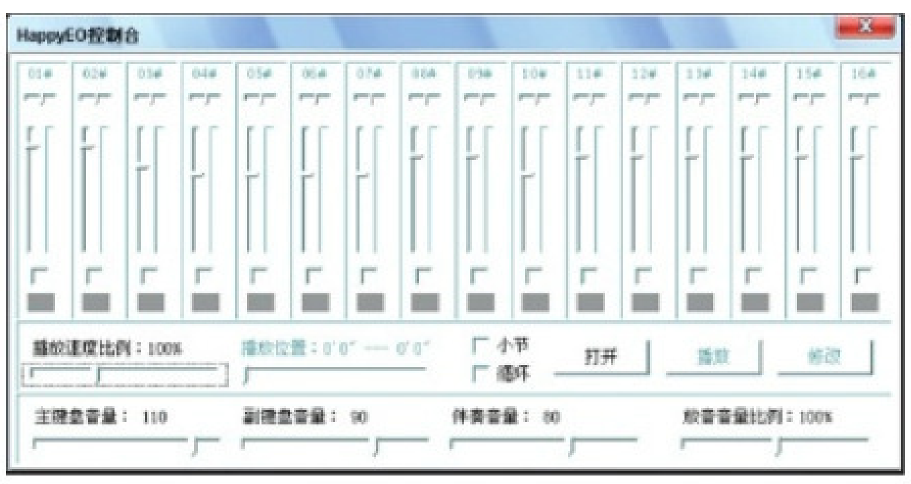
琴棋书画可谓是我们文化中最修身养性的爱好了，音乐陶冶情操、下棋锻炼智力、书画开阔视野。当你喜欢在闲暇时修养身心，我们的软件又能提供怎样的帮助呢？

琴——HappyEO

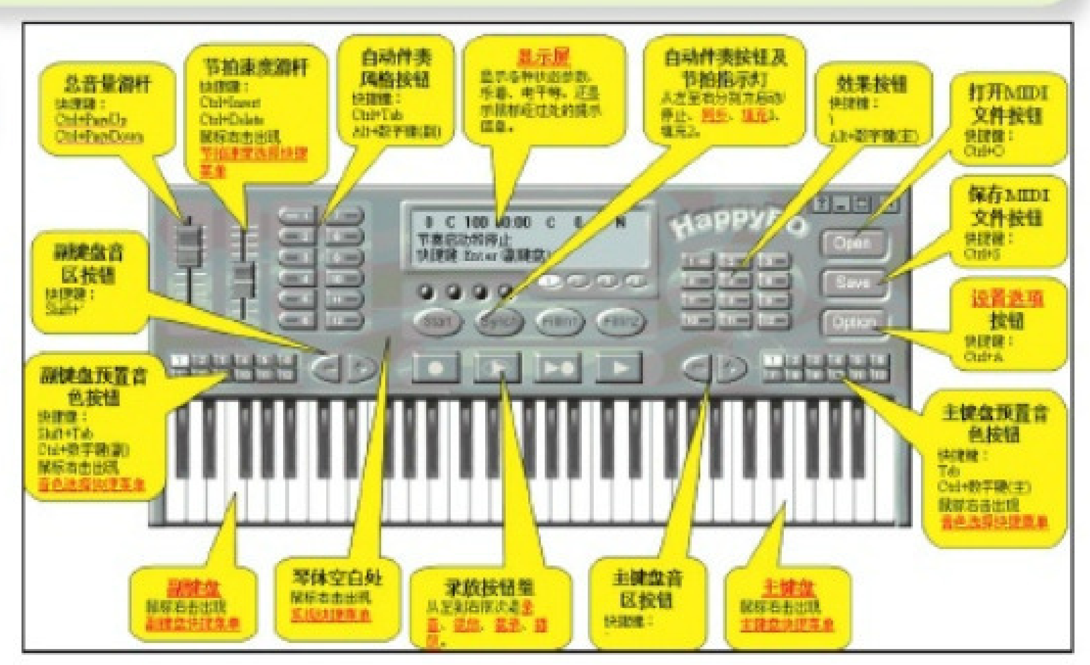
音乐的元素类型千变万化，有人喜欢流行音乐，有人却偏爱古典旋律。对于一些粗通音律的朋友，是不是也想自己来创作一曲，抒发心境，但苦于昂贵的音乐棚费用而望洋兴叹呢？让软件《HappyEO电子琴》来帮我们打造属于自己的音乐工作室。

软件官方主页：http://www.happyeo.com

HappyEO电子琴是一款让我们自己用键盘和声卡、音箱就可完美模拟现实中高档电子琴几乎所有功能的小软件。无论是刚刚入门的音乐初学者，还是音乐的专业人士，都可用它来随心所欲演奏出自己内心中的节律。软件支持128种音色和多种效果、自动伴奏、录音、放音、多音轨录音，支持MIDI文件的播放、输入和输出，支持音色和效果的编辑，支持外接MIDI键盘或带MIDI接口的电子琴……



强大的控制台



和真实电子琴的感觉无二

软件运行后，其界面即是一个仿真的电子琴，通过菜单的选项来实现不同的功能，所有的功能键盘如图所示。

HappyEO采用工作模式的概念来进行音乐的演奏及合成制作，在任何状态下只能使用其中的一种工作模式。在演奏模式中，我们可以正常演奏；

录音模式则让我们正常演奏并且录音；混放模式在播放的同时仍然可以正常演奏，形成重奏；混录模式让我们在播放的同时仍然可以正常演奏并被录音，也就是一些高档电子琴里的“多音轨录音合成”功能。

如果你已经对实物电子琴有了不少了解，相信熟练HappyEO应该只是一个上手的过程而已。对于那些初次使用电子琴的音乐爱好者们，软件提供了很多针对他们的贴心功能。例如可设置键盘的提示类型、直接显示简谱和五线谱、直接在软件中打开并显示图片格式的乐谱文件。如果你还不能很快地弹奏，还需要一个一个键地寻找，软件提供了一个慢速播放功能，它将指定的乐谱以慢速形式播放，让不熟悉钢琴键盘的我们能一步步跟着慢速弹奏，循序渐进地达到运指如飞的效果。

当然，光知道音乐的旋律、识得乐谱是远远不够的，多多练习掌握软件的使用技巧，多看帮助文件，才能一步步奏出自己的天籁之音。

棋——QQ棋牌游戏伴侣

说到棋牌，每天工作生活忙忙碌碌的我们，已经很少能静下心来找几个现实中的朋友切磋切磋几把围棋、斗上几手地主。还好有网络，有QQ游戏。只要我们拥有一个QQ账号，就可免费与网友们随时玩上几把流行的棋牌游戏，没有了时间和地点的限制。有了那么多在线兴趣相投的朋友，三缺一的尴尬状况是怎么也不会再发生了。

软件官方主页：
http://www.wanqq.net


鼠标间运筹帷幄

棋牌伴侣是一款帮助我们在QQ棋牌游戏中记录发牌出牌情况、进行更好出牌决策的小工具。软件支持包括QQ斗地主、军棋、升级、双扣及对对碰、连连看在内的数十款棋牌游戏。在我们进行QQ游戏的时候，软件就会自动嵌入其中，和游戏界面融为一体，但我们可随意拖动它的位置，将它调整到不影响我们正常游戏的角落。

软件针对不同的QQ游戏设计了不同的界面和功能模板，而不是一味单纯地帮助我们记录出牌情况。例如对于人气值非常高的火拼斗地主，它可在游戏进行过程中帮助我们记录剩余牌的情况和其他两个玩家的出牌记录、帮我们记住和特别显示出底牌、显示3个玩家的QQ号等相关信息。对于QQ升级游戏来说，它则可显示每个花色和主牌的剩余情况、显示每个玩家手中副牌的有无、在发牌结束之前快速把摸到的牌显示出来，帮助我们迅速决策主牌花色。

直观简单的记牌器

棋牌是一种比拼智力的游戏，游戏中不但要靠缜密的思维和逻辑的推理，某些情况下一个好的记忆力对于成败来说也是至关重要的。有时为了胜利，我们常常会在手边准备一张纸和一支笔，记录下出牌情况，以便在游戏后期中知己知彼，发出最后一击。《QQ棋牌游戏伴侣》就像这样一个贴身的小助手，记下对手所出的牌，或是整个比赛的过程，不仅仅是在比赛中，比赛结束后更可分析自己的不足所在，进一步提高我们的牌技和棋品。

书——在线小说轻松看

爱书藏书应该是很多人的共同爱好，博览群书，做一个知识渊博的人是大家共同的追求。当然爱书不像其它单一类型的爱好，不同人根据自己的口味，喜欢看的书也大不相同，政治历史、地理科技、经济管理，往往一头扎在书海中，有一种无所适从的感慨。

E时代可谓是给了爱书人更加广阔的阅读天地，你想看什么书，几乎都能过通过搜索引擎将它们找出来，相信我们浏览器的收藏夹中也保存了不少在线读书网址。但不同网站的界面风格、不同文字的排版方式常常不尽如人意，每天去不断刷新收藏夹中的网站，查看自己心仪的小说更新了没有，也是让人烦不胜烦。


读书破万卷，下笔如有神

我们只是想安静地看自己喜欢的书，排除其它的杂念和干扰，E时代自然要用软件来帮助我们。《在线小说轻松看》为我们自动把书按章节回目抓到电脑屏幕面前，还等什么呢？

软件官方主页：
http://www.aop9988.com



设置背景音乐 享受看书好心情

软件使用非常简单，我们只需要给出自己想看的书名，它就会自动去各大在线读书网站寻找最新的连载。使用软件内嵌的浏览器在读书网站溜达时，看到自己心仪的书籍页面，点击工具条上的“收录”按钮，它就会开始分析页面中的小说名称、作者、书籍类型等相关信息，并根据它的章节和回目自动生成树形目录，保存在软件的收藏夹中，供我们随时选择章节阅读。

如果你有藏书的爱好，但苦于囊中羞涩，那它就可以让我们一饱电子书收藏之趣了。软件提供了多样的管理方式，我们可在其中创建自己的分类，将不同的图书分门别类放置到相应位置。它提供了书架、书本和来源3种方式，使用树状的结构帮助我们整理，再也不是一

个死板的书架结构。例如当我们按照书籍的来源设置好藏书架后，同时通过对每一本的类别（军事战争、奇幻小说等）进行设置，也可成为另一个全新的虚拟书架。

采用统一阅读的界面，通过自己定义的阅读风格设置，就不会再因为不同网站的不同风格和操作方式搅乱读书时的好心情了。在软件中读书还有一个好处，就是那些烦人的长条广告、飘动的Flash动画，它都可以帮我们统统干掉。软件通过自有的页面分析引擎，直接抓取页面中小说的文字内容，让我们无广告之忧，安安静静享受读书之乐。

鼠标滑动轻松翻页

画——精灵画笔


精美水彩画一蹴而就

小时候就喜欢在墙上乱涂乱画，经常挨大人们的训斥，长大了时不时在白纸上随意涂鸦，也会常常被同事和朋友们取笑。乱七八糟的线条看起来似乎没有任何意义，但内心的很多烦闷都可通过涂鸦宣泄出来。很多人爱上了画画，不是梦想成为什么大师级人物，只是想通过画笔告诉人们自己眼中的世界。

有了电脑，有了网络，然后有了很多志同道合的网友。我们一起绘画，在虚拟的电脑白板中臆想个人的内心，通过图形的交流，有时比单纯的文字更能表达意境。工欲善其事，必先利其器，让我们借助电脑软件，把我们手中的鼠标变成随心所欲的画笔。

软件官方主页：
http://www.eusoftware.com/welcome.php

精灵画笔是一款让即使不是绘画高手的我们，也可轻松创作自然绘画风格的艺术作品的小工具。和小不点式的Windows画笔、庞大的Photoshop所不同，软件的侧重点在于将现实中画笔的绘画方式移植到电脑操作中，而不是单纯的图片优化处理功能。除了常规的绘画手段外，通过软件我们还能达到各种现实绘画中很难实现的创意功能。如在一幅画中同时使用水彩画和油画的效果，在油画中实现透明。


可定制的桌面样式外观

软件很好地支持了手写板外设的输入功能，可轻松感应出手写的力度，自由设定压感方式风格。同样一支画笔，提供了包括铅笔、油画笔、水彩笔、素描碳棒、粉笔、喷绘等十余种表现形式，同时可任意定制需要的笔尖大小、圆率、倾斜角度、边缘模糊度等参数，帮助我们绘制出最自然的山水国画、粉末油彩、人物素描等各种类型的艺术作品。

对于只是喜欢画画，但没有太深美术功底的用户，软件提供的教学文件就是让我们进步的最好帮助了。教程根据绘画作品的难度，一步步从易到难地指导我们操作。你可将一幅心血作品的创作步骤完全录制下来，与网友们分享。当然你如果得到了很多大师的制作录像，循序渐进地学习，对自己绘画技巧的提高是不言而喻的。

第二篇 衣食行

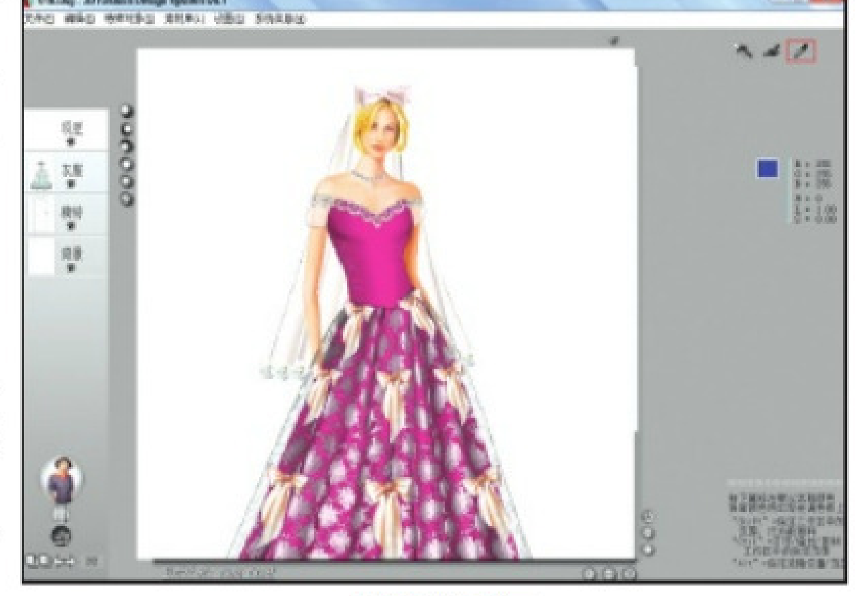
生活离不开柴米油盐，生活逃不了衣食住行。食人间烟火的我们，也常常能从最直接的生活中找到属于自己的乐趣。吃饭穿衣这事，都有深厚的文化底蕴在其中。服装的设计和饮食的制作，已成为世界上最赚钱的行当之一。住房子外出旅游，更是我们普通老百姓在吃饱了肚子之后的头等大事。那么如何让我们在衣食住行上的喜好成为我们最大的乐趣呢？

衣——Dream2000

佛要金装，人要衣裳。特别对于女孩子来说，逛服装店几乎是每周必不可少的项目之一。什么款式的衣服适合自己的身材，什么样的颜色搭配才有夺目的效果，相信这令不少女孩子苦恼和抓狂。于是对着试衣境久久不愿离去，挑千拣万也不嫌麻烦，是不是也想亲手设计一款适合自己的完美服装呢？

软件官方主页：
http://www.chinadream.org

Dream2000为一款3D的服装设计系统，可以用系统给出的各种素材，如空间造型、面料贴图等，快速设计出我们中意的套装效果。软件采用3D分层设计，衣服上的各个细节都可单独进行处理编辑和细微的剪裁。整个设计采用矢量方式的贴图，同一个设计对象中可镶入不同种类的布料。


试穿的乐趣

软件提供了专业级的服装颜色管理功能，提供了多达一万余种色卡颜色，方便我们进行任意方式的配色。对于我们这些不专业，只是想设计一件好看衣服来满足自己爱好的用户，软件给出了各种各样绚丽多彩的素材来供我们进行排列组合式的搭配。从面料到配饰、从褶皱到装饰图、从模特到背景，从时装图到样板，想怎么搭配就怎么搭配，完全

取决于我们的心情与技巧了。

虽然我们不是专业的服装设计师，但闲暇时可以摆弄摆弄虚拟的面料，裁剪出自己的款式，做一个设计大师的梦。说不定只有看到自己灵感设计出的作品，才会明白自己的天赋呢。



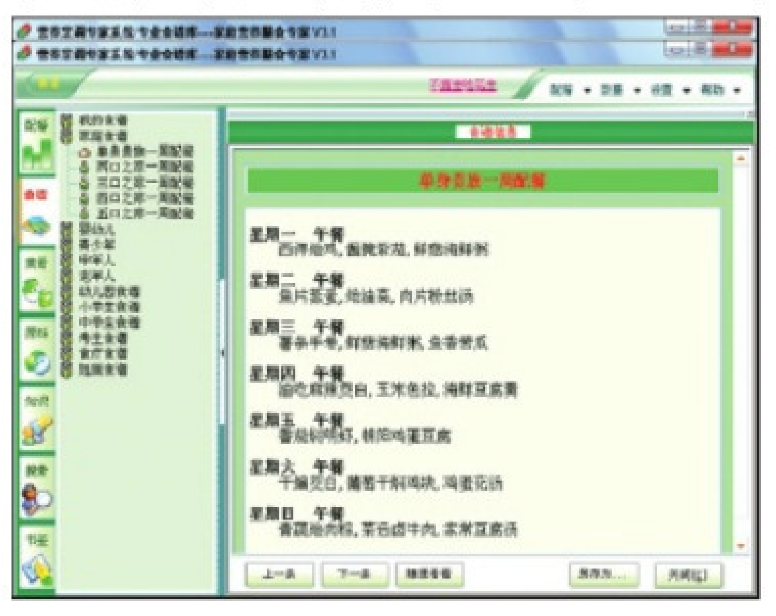
哪一款自己穿着最漂亮？

食——营养烹调专家

民以食为天，现如今的我们，不仅要讲究吃得好吃得饱，更要讲究吃出营养。对于美食爱好者来说，一生中最大的享受莫过于各种各样可口的大餐。但是如何吃、吃什么、怎样吃才能既有营养又饱口福呢？

软件官方主页：
http://www.cookmaster.cn/index.asp

《营养烹调专家》是一款辅助我们一日三餐的小工具，它可根据我们一日三餐想吃的东西，帮助我们列出原料的品种与数量，并能计算出其中所含有的营养成分供我们进行参考，找出自己膳食中的不足和过剩的营养，合理搭配日常饮食。软件包含了近5000道菜谱的制作方法，并可根据版本的升级自动将新菜谱进行收录。独具特色的是，软件除了列出食谱外，还针对不同家庭和群体情况进行一日三餐的推荐。常见的分类有单身贵族、三口之家、中学生、考生等，我们可按照自己的实际情况来定制自己的食谱。



不但要吃，而且要吃出营养

对于刚刚开始独自做饭过日子的年轻朋友，软件内置了不少营养和烹饪知识，从如何杀鸡到冰箱的使用常识，从如何调制各种味道到营养素的缺乏症状，囊括日常生活中与营养、烹调相关的方方面面知识。

觉得饭馆里的鱼香肉丝味道不错，也想在自己的厨房里给家人露一手，但苦于无从下手吗？让它来教教你吧。记住电视剧《大长今》中所说的，美味可口的菜肴，并没有所谓的秘方，是用诚心及汗水所灌制的。



配置自己的营养大餐

行——石开列车时刻表

俗话说：读万卷书，行万里路。平时紧张的学习工作之余，放松一段时间来游山玩水，感受与自己完全不同生活空间的风土人情，在名山大川中净化自己的心灵。每到五一、十一黄金假期时，相信是我们背上大包小包的行囊，赶火车飞机出游的最好时节。出门在外，一张详细的地图和列车时刻表自然必不可少。

软件官方主页：
http://www.lxsk.com

石开列车时刻表是一款拥有很多用户的旅行必备工具，界面设计也非常人性化和直观。软件运行后首先展示在我们面前的是一张全国地图，各地的大站都列在其中。点击一个站点，右侧的提示栏中会显示出该车站的位置及其附近小车站的地点和距离。我们根据需要选择好起始站和终点站后，软件会自动分析数据库中的列车资料，直观给出经过优化后所有可能的乘车路线，对于没有直达的列车，还给出了推荐中转站的列表及火车时刻等详细信息。



地图可以轻松点击放大



直观的图形化时刻表

软件还可直接通过车次进行查询，并结合我们的起点终点等数据，显示整个车次的所有经停站，并用黑色的粗体进行标识。而我们输入的起始站和终到站可能只是某车次其中一经停站，软件则会以红色字体来显示我们查询的起始站到终到站的所有车次信息。

所有生成的车次方案和报表都可轻松打印输出，以便我们在没有电脑的情况下与一同出游的朋友们分析方案和确定路线。对于每一个大站的详细信息，我们都可在软件中点击地图上省市的详细位置来进行查询，比起冷冰冰的几行列表数字，更显得人性化了不少。

软件的官方主页上告诉我们，新的版本将会提供各个地区详细的旅游、风土人情等信息，让带上笔记本出游但没有网络的我们，在经停的每一站都能了解到相应的山水人文，排遣了旅途中的不少寂寞。

第三篇 收藏的乐趣

很多人都有收藏的爱好，看到让自己爱不释手的东西，都会有将其占为己有的冲动。小到火柴盒、邮票、钱币、电话卡，大到DVD、古玩、模型……甚至汽车。可以说在收藏的领域里，真是无奇不有。你的收藏爱好是什么？你通常会用什么软件来管理自己的收藏品？用Excel建立表格的办法太原始了，要提高效率，当然非专业的软件不可。

集邮——我的集邮册

小时候玩的东西不多，就是喜欢收集各种花花绿绿的邮票，追寻每张邮票上画面中的故事，有明星名人，有山川风格，有政治事件。集邮是收集的过程，也是不断增长知识、开阔眼界的过程。

软件官方主页：

http://www.yaking.com/index.asp

软件是一款针对集邮爱好者量身定制的邮票管理工具，它包含了国内各个时间段里所发售的每一张邮票的详细信息，小型张、小本票及邮资封片也都没有遗漏。我们可以根据具体的每一个信息，如品种、专题/题材、发行年月等方面对其进行查询、整理和归类。有新的邮票发行，通过更新功能，软件能将他们的具体信息自动更新到其资料库中。



管理邮友的联系信息

软件提供了添加定制功能，对于那些罕见或其他国家的邮票品种，我们可直接将它作为新的类别进行添加。如果你是一个超级集邮爱好者，平时喜欢和网友交换邮票，甚至通过买卖邮票来收集自己没有的品种获得相应利益，一定会喜欢上软件提供的进销存管理功能。你拥有的邮票数量、价值及交易的订单利润等，都可以一一帮助我们管理。你珍藏的邮票价值几何？让软件帮我们来鉴定鉴定吧。



如此精美邮票，看着流口水呢

如果交上的喜欢集邮的朋友越来越多，我们还可使用软件的联系人管理模块来添加和管理他们的信息，不放过任何我们一样喜欢邮票的死党们。

电影、音乐、书籍——Collectorz

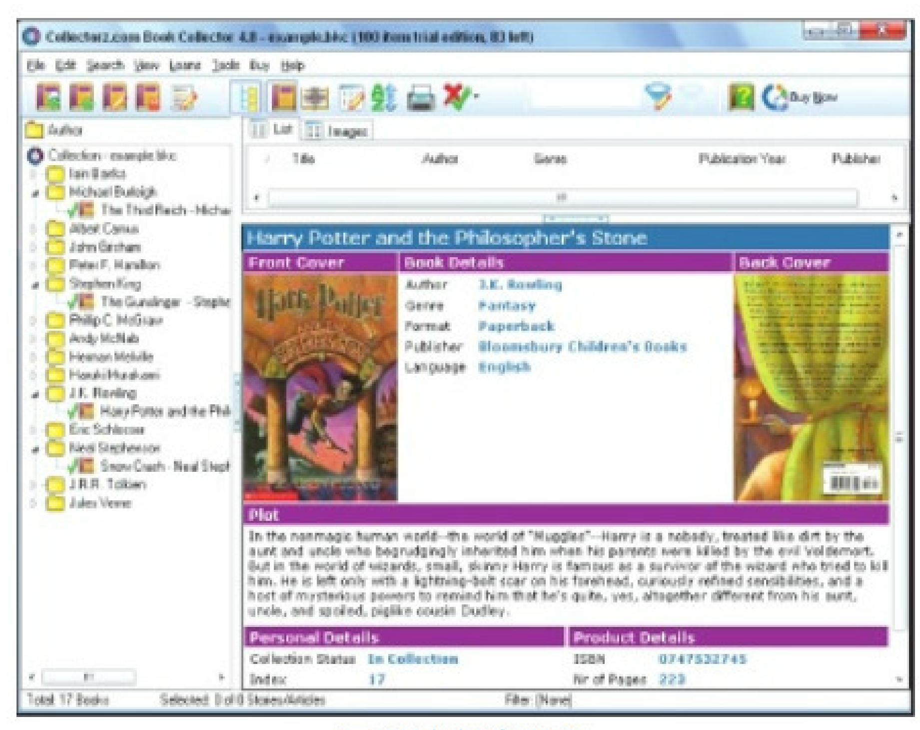
买了新房后有一个梦想，就是让家里的一面墙中摆满自己收藏的DVD影碟，另一面墙中则是音乐CD，书架上也是满满的书籍。这才像是一个真正的收藏家。但是管理这些收藏确实是个不小的问题，一本本书或是影碟用笔记录，哪里有那么多时间和精力。那么，有没有一款软件可以自动为我们寻找书柜碟架上的内容？

软件官方主页：

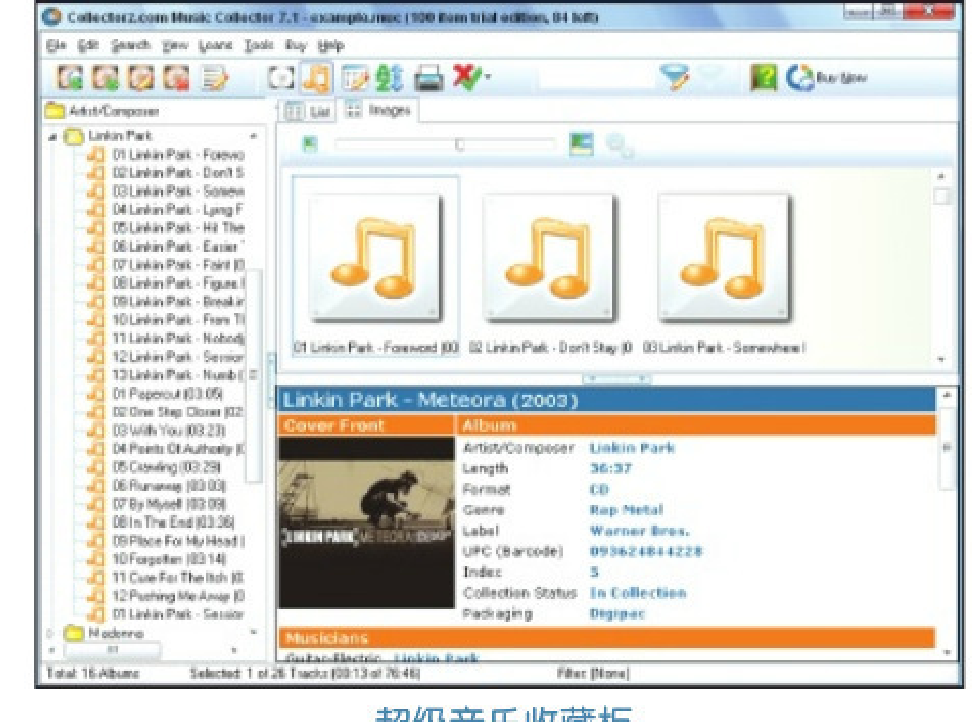
http://www.collectorz.com

Collectorz是一个神奇的小工具，它可帮助我们管理自己收藏的电影、音乐、书籍、漫画，甚至是电子游戏。Collectorz本身也根据这些分类形成单独的个体软件，想收藏音乐可只下载Music Collectorz，电影则是Movie Collectorz……以此类推。

我们无需在软件中手动输入拥有的影碟或CD信息，只要我们给出书架上相应收藏的名称，如《阿甘正传》，它就会自动去最权威的电影资料库站点IMDB查询，将该部电影几乎所有的信息都收录在内。当然，软件同时还会去DVD售卖网站搜寻它的DVD封面和影碟信息，去电影海报站点寻找各种国家不同风格的相关海报，去图库站点寻找该电影的壁纸和剧照，最后在软件中整合成你的一张DVD收藏信息。怎么样，酷得不行吧。



漫卷诗书喜欲狂



超级音乐收藏柜

如果我们再打开每一张影碟的信息管理功能，才能真正明白它的强大所在。DVD碟片本身是D5还是D9、有哪些字幕和音轨、影片的分辨率；我们购买影片的年月日和价格、购买商店名、商店的环境及我们在什么时候看过这部电影；电影的截图和海报、花絮中包含的导演音轨及被删节的片段；电影的介绍、精彩台词及相关评论和链接等，都可统统记录在内。当朋友找你借一张DVD时，你能通过Collectorz头头是道地讲述出来，叫对方对你刮目相看。

几个独立的软件如Music CollectorZ/Book CollectorZ，菜单和功能的使用方法都是相通的，只不过根据搜藏类型的不同，信息收集和整理的方式不同而已。CollectorZ，相信骨灰级电影音乐收藏者在使用它的时候，也会为那强大的功能而不断尖叫的。

我是购物狂——货比多家

购物应该是女性朋友们的最爱了，商场里琳琅满目的衣服鞋子、首饰化妆品，都是为MM们所准备的。记得在香港电影《天生购物狂》中，购物除了是兴趣爱好外，更成为精神的一种寄托和情感的宣泄。不过近些年流行的网上购物，足不出户，单单在淘宝网上就能买到几乎所有想要的东西。虽说没有了直接逛商场那种实在的触感和嗅觉，但在炎炎的夏日也节省了不少体力和汗水，免去了在人群中挤来挤去的麻烦和尴尬。

软件官方主页：
http://www.yuneach.com/soft



要想买得实惠便宜，自然要货比多家



购物经历详细记录

逛商店最主要的是什么？当然是寻找最优性价比的商品，多个店铺逛逛、多和老板侃侃价，入手既要便宜，又要实惠，《货比多家》软件正是为我们实现这些功能而开发的。我们给出一种商品的类别或名称，它就会自动去多家的网上商城帮助我们查询同一种商品的不同售价信息，让我们进行比较，选择“便宜又量足”的产品！

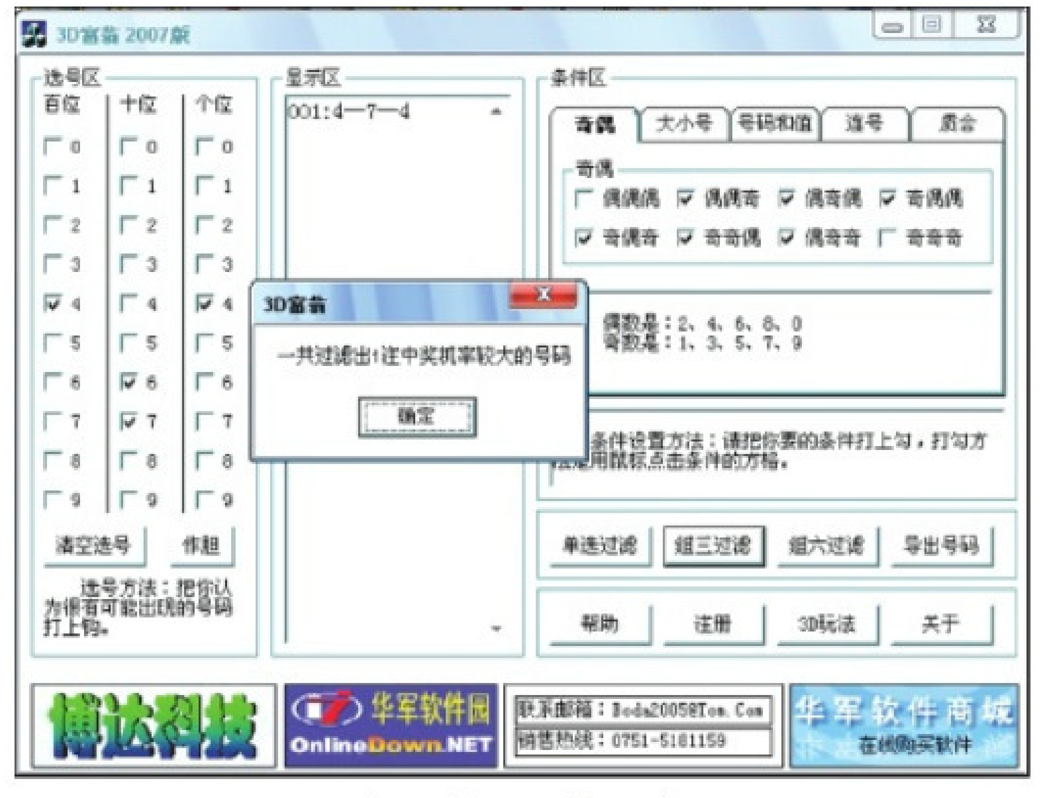
软件涵盖了淘宝网、卓越网、当当网、乐购网、No5时尚广场、八佰拜等数十家网上商城，并且可以对我们的购物经历进行记录，允许我们记住这些商城的服务质量和信誉。这样经过一段时间的网上购物后，我们就可根据以往的购物记录数据选择出最适合自己的最佳购物商城。

对于迷上网上购物的我们，在软件中还可直接获得当当网购物优惠券、卓越网礼品卡、中国音像商务网等各种超值的优惠券。想成为一个花钱不多，但每分钱都花在刀刃上的超级购物狂，当然要货比多家！

彩票——熟练

每个人都梦想着成为比尔·盖茨，拥有着无穷无尽的财富。但我们大部分人只是芸芸众生中的一介平民，每个月拿着或多或少的薪水度日。或许会偶尔投投资、炒炒股票、买买基金，却总觉得成为富翁的梦离我们很遥远。福利彩票给了我们一个机会，它提供了一种一夜暴富的可能性，虽然只是极小极小的几率，也点亮了我们心中的希望之火。

软件官方主页：
http://www.boda2005.com



合理选择，冷静分析

福利彩票是一项公益事业，看似赌徒似的期望中奖，其实我们买彩票的钱大部分都花在了养老院、残疾人福利、贫困儿童入学等社会公益事业上。所以买彩票别不好意思，都是为社会奉献自己的微薄之力。

虽说彩票中大奖的几率小于我们走在大街上被车撞死的几率，但从数学角度上来说，也是属于是概率学的范畴。正如众所周知的原理，抛硬币的次数越多，硬币正反面出现的比率就越接近于1。从每次彩票出现的数字中，明眼人就开始琢磨起号码的概率来。《彩票过滤机》正是这样一款帮助我们分析彩票号码的小工具。

通过软件自动下载的每期中奖号码，绘制出相关的走势分析图，为我们排除那些已经出现的几率和它所在的范围，也就是彩票爱好者们常说的“缩水”。软件操作十分简单，经常玩彩票的朋友一定会熟悉那些术语和选项设置，懒得动脑筋的玩家也可让系统自己算出可能的概率进行投注。花更少的钱，却可能会拥有更高的中奖几率，何乐而不为呢。P



玩彩票，也要讲究技术



鱼与熊掌

——Vista与XP双系统共存解决方案

Vista推出之后，很快就因其豪华漂亮的界面吸引不少用户试用。但是由于许多软件与Vista系统存在兼容性问题，还需要时间来完善，以及在Vista中的操作习惯需要慢慢适应，许多用户还是考虑了双系统共存方案。不过Vista与以往的Windows系统相比，在启动机制上做了很大的改变，因此安装Vista和XP双系统，需要注意一些问题。

安装双系统的顺序一般都是从低到高。在WindowsXP基础上安装Vista双系统，是正常的安装顺序，一般不会出现太大的问题；先安装Vista再安装XP，属于逆序安装，往往会出现无法启动进入系统的情况。



■贵州 冰河洗剑

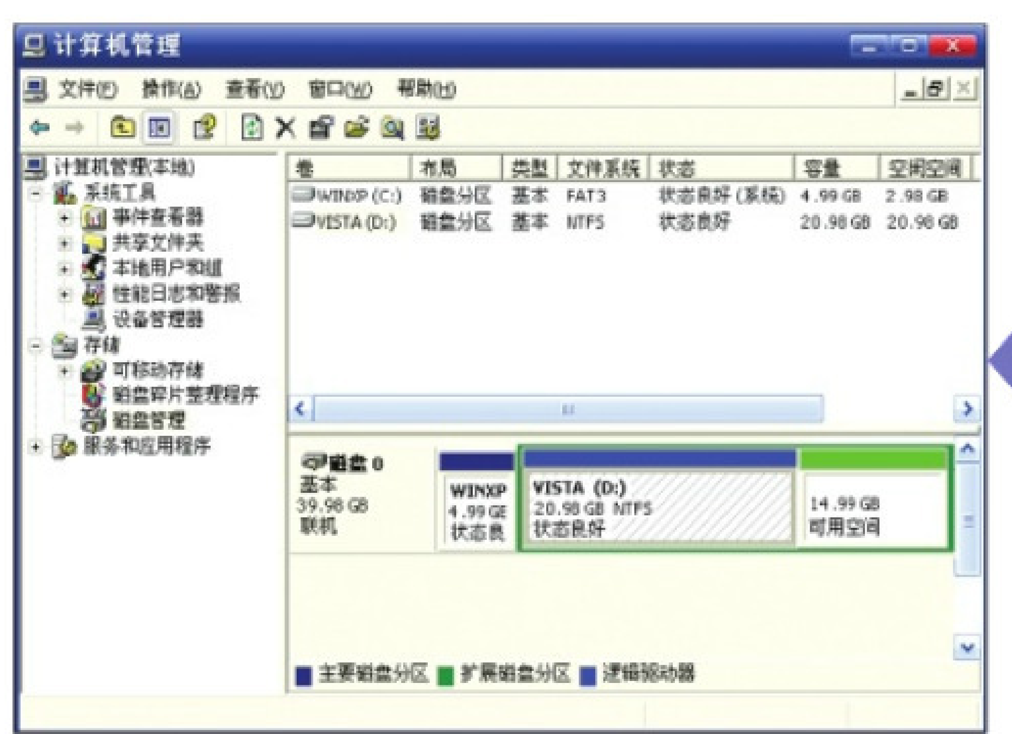
一、正常安装方式，先XP再Vista

1. 系统安装分区的选择

如果已经安装了XP，在此基础上安装Vista的话，通常XP都是安装在C盘上的，因此可选择将Vista安装到其它磁盘分区，如D:或E:及F:等。如果是全新安装，也应该将XP安装到C盘分区上，而Vista最好安装在D盘分区中。这里以全新安装为例。

双系统为什么要安装到不同分区

因为Vista和XP系统中，“Documents and Settings”“Program Files”和“Windows”这3个系统默认目录都是同名的。无论是先装XP，还是先装Vista，后安装的系统都会将已存在的3个文件夹重命名，添加上“.old”的后缀。因此将Vista与XP安装在同一分区中，会造成最初的第一个系统无法启动进入。



首先，以正常方式安装XP到C盘中，其安装过程这里就不多说了。安装好XP后，在安装Vista前，还需要将磁盘分区格式转换为NTFS。在XP中依次打开“控制面板”→“管理工具”→“计算机管理”，打开计算机管理控制平台。选择“存储”→“磁盘管理”，利用磁盘管理工具，在右侧对系统磁盘划分新分区，建立D盘分区，空间应在15G以上，并将此分区格式化为NTFS文件系统。

2. 安装Vista系统

分好区后，直接用Vista光盘引导系统，或者在XP中加载Vista安装光盘。在出现的安装界面中，指定安装路径为刚才建立的D分区。





再按照向导一步步完成安装操作。安装Vista成功后，重启系统，一般都可正常出现Vista启动管理器，通过双系统引导菜单，正常进入XP或Vista系统。

3.Vista引导机制

系统引导机制，是在操作系统内核运行之前运行的一段小程序。通过这段小程序可以初始化硬件设备、建立内存空间的映射图，从而将系统的软硬件环境调配到一个合适的状态，以便为最终调用操作系统内核准备好正常的环境。

在以前基于NT的Windows系统中，系统采用的是“Ntldr”作为“Boot Loader”来启动系统；而在Vista中，微软引入了一种全新的“Boot loader”架构。在Vista中，采用了“Windows Boot Manager”引导系统，它是由Vista系统盘下的“Bootmgr.exe”文件实现的。也就是说，原来WinNT和XP使用的引导文件“Ntldr”和“Boot.ini”，在Vista中将会被“Bootmgr.exe”文件所取代。WinNT和XP可通过直接编辑引导文件“Boot.ini”，从而修改系统引导菜单，但是“Bootmgr.exe”文件则需要用Vista内置的工具“bcdedit.exe”来修改。

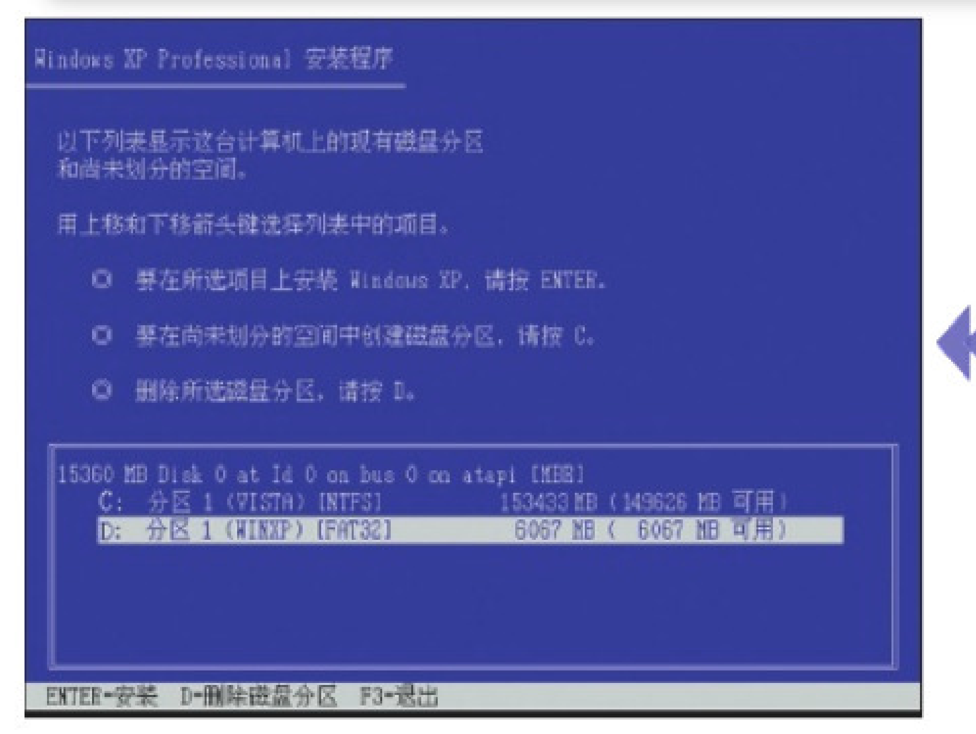
三、逆序安装，先Vista后XP

一般情况下，最好不要装了Vista后再安装XP，否则会直接造成Vista系统无法启动，只能进入新安装的XP。不过在不得已的情况下采取这种方法进行安装，事后需要通过工具进行修复，才能正常启动系统。

1.安装XP系统

在Vista系统中，插入XP安装光盘后，点击“安装XP系统”，将会弹出程序兼容性错误警告对话框，提示当前系统比光盘上的系统版本新。





在Vista图形界面下，是无法启动XP的安装的，需要重新启动系统，进入BIOS设置为光盘引导系统。用XP系统安装光盘引导启动，将会自动启动XP安装程序，在安装时选择安装路径为新建的磁盘分区“D:”。按正常方式完成安装即可。

2.修复Vista引导管理器

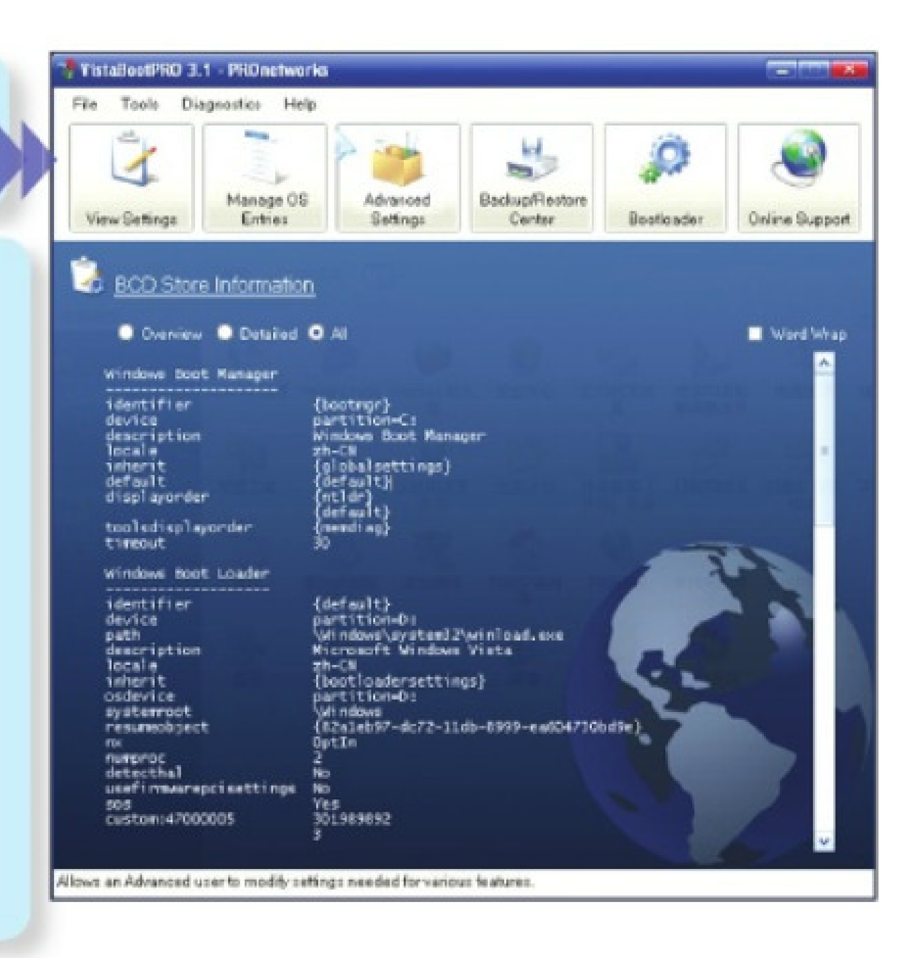
XP系统安装完成后，重启电脑时，将会发现原来的Vista引导管理器消失了，无法再引导进入Vista，只能进入XP系统中。这是由于在安装XP时，已经将Vista的引导管理器（Boot Loader）覆盖掉了，因而无法启动Vista。但是此时Vista系统本身并未被破坏，还存在于“C:”中，只要通过第三方工具修复Vista引导管理器，就可让Vista起死回生。修复工具很多，如EasyBCD v1.5、VistaBootPRO 3.1 Beta等。

这里我们使用“VistaBootPRO”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/26821.html）。“VistaBootPRO”是一个可修改Vista和其他Windows系统多重启动菜单的工具，可利用它来重建Boot Loader。



在安装“VistaBootPRO 3.1 Beta”前，首先要下载安装“Microsoft.Net Framework 2.00”，以提供程序运行支持。VistaBootPRO安装完成后自动运行，在程序界面上方点击“Bootloader”标签按钮，在界面“Bootloader Maintenance”设置项中勾选“Reinstall the Vista bootloader”（重新安装Vista的BootLoader）。

点击“Apply”按钮，弹出提示对话框，要求关闭其它程序并保存数据。“确定”后即可重建Boot Loader，并显示当前修复后的引导信息。



3.设置双系统引导菜单



重建Boot Loader完成后，系统已经可以启动进入Vista了，但还需要设置双系统启动菜单，才可以选择进入Vista或WinXP。点击菜单“Diagnostics”→“Run Diagnostics”命令，弹出对话框。点击“确定”后，VistaBootPRO将会自动扫描所有磁盘分区，并找到系统中存在系统引导文件。

将会显示出“Windows”，这是刚安装的XP引导项目；“Microsoft Vista”就是原来的Vista系统引导项目了。在下方可设置默认启动的系统、等待时间、更改系统启动项目名，并可添加新的启动项目。设置完毕后，点击“Apply”按钮，即可重建Vista与XP双重引导菜单。

重新启动系统后，就可再见到安装XP前的Vista引导菜单，正常引导双系统了。不过修复后的双系统引导菜单中，可能会多出一些无用的引导项目名称，可再次启动VistaBootPRO，扫描引导项目进行清理。

三、在同一分区安装Vista与XP双系统

一般来说，使用Vista双系统，必须将两个系统分别安装在不的分区中；极为特殊的情况下，可能也会将两个系统安装在同一分区中。这种情况下由于双系统目录名冲突，可以将其中某个系统的系统目录改名以达到并存的目的。由于Vista很难更改系统安装目录，而XP中可通过更改配置文件，手工指定系统安装目录，因此可通过修改XP系统目录名，达到双系统安装在同一分区的目的。

1.修改“Winnt.sif”文件

如果是硬盘安装，可以直接修改“Winnt.sif”文件。但是大多数用户都是通过光盘安装的，因此可制作XP光盘镜像文件，修改“Winnt.sif”文件后再重新刻录到光盘上。

用记事本打开桌面上的“Winnt.sif”文件。在“Winnt.sif”文件中，找到“[Unattended]”项，将其下的“TargetPath=\WINDOWS”修改为“TargetPath=\XP\WINDOWS”，并添加如下内容：ProgramFilesDir = "\XP\Program Files" CommonProgramFilesDir = "\XP\Program Files\Common"修改完毕后，保存文件。

2.修改“HIVESFT.INF”文件

在“Winnt.sif”文件的同一目录下，找到“HIVESFT.INF”文件，用同样的方法提取并进行如下修改：



利用记事本的搜索功能，找到“DEFAULT_PROFILES_DIR="%SystemDrive%\Documents and Settings"”，把其中的“"%SystemDrive%\Documents and Settings"”修改为“"%SystemDrive%\XP\Documents and Settings"”，然后保存文件。

小提示：“Winnt.sif”与XP系统目录

“Winnt.sif”是XP系统的自动安装配置应答文件。当XP系统在安装前，所要手工设置的项目，如序列号、用户名、时区设置等，都可以预先写在“Winnt.sif”中。在XP系统安装时，就无需手工设置，会自动从该文件中获取信息完成设置，从而实现全自动安装。在“Winnt.sif”文件中，可以手工指定XP系统默认的目录路径及名称，从而改变XP系统的默认安装路径。

提示： 由于XP系统在安装时，会调用“HIVESFT.INF”文件安装一些驱动进行一些设置，因此必须修改该文件中默认的系统目录路径，否则有可能会找不到某些文件。

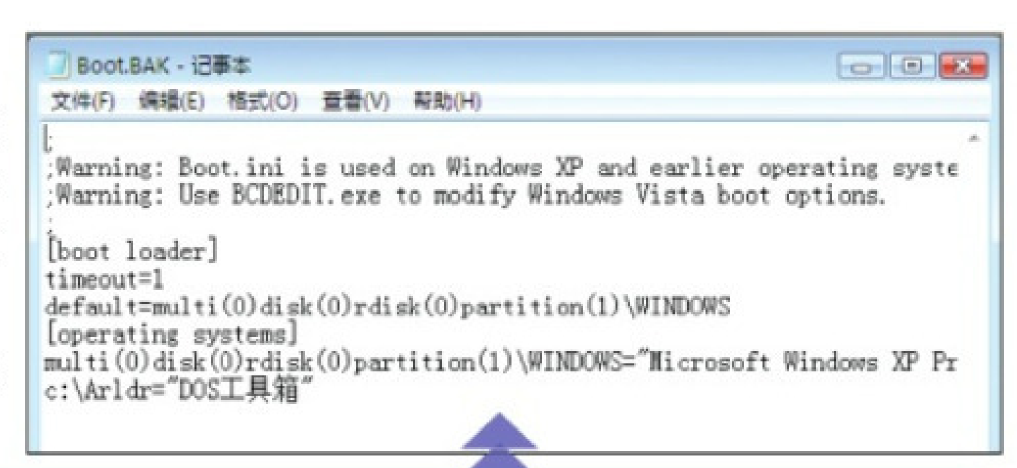
3.安装XP系统

用修改后的安装文件安装XP系统，其系统路径将会位于驱动器的“XP”目录下。要将Vista与XP安装在同一分区中，可以参照前面的方法，用顺序的方法进行安装。这里我们选择安装在C盘，先安装XP，再安装Vista。

在安装完XP系统时，会发现C盘根目录下还有“Program Files”文件夹，可将其剪切到“C:\XP\”下。然后在资源管理器中，点击菜单“工具”→“文件夹选项”，打开文件夹选项对话框，选择“查看”标签。选择列表中的“显示文件的扩展名”和“显示所有的隐藏文件和文件夹”项，取消“隐藏受保护的系统文件”项的选择。返回C盘根目录下，将隐藏的几个系统引导文件备份，包括：“autoexec.bat”“boot.ini”“bootfont.bin”“config.sys”“IO.SYS”“MSDOS.SYS”“ntldr”和“NTDETECT.COM”。以后如果双系统出现问题，可将这几个文件在DOS下或用PE工具恢复，即可正常进入XP。

4.双系统安装在同一分区

安装完XP并进行设置后，安装Vista到C盘分区，完成后会直接进入Vista。打开资源管理器，点击工具栏上的“组织”按钮，在下拉菜单中选择“文件夹和搜索选项”命令，打开设置对话框。在“查看”页中，选择“显示文件的扩展名”和“显示所有的隐藏文件和文件夹”项，取消“隐藏受保护的系统文件”项。“确定”后，查看C盘根目录下的隐藏文件，将发现“boot.ini”文件被改为“boot.bak”后缀名。



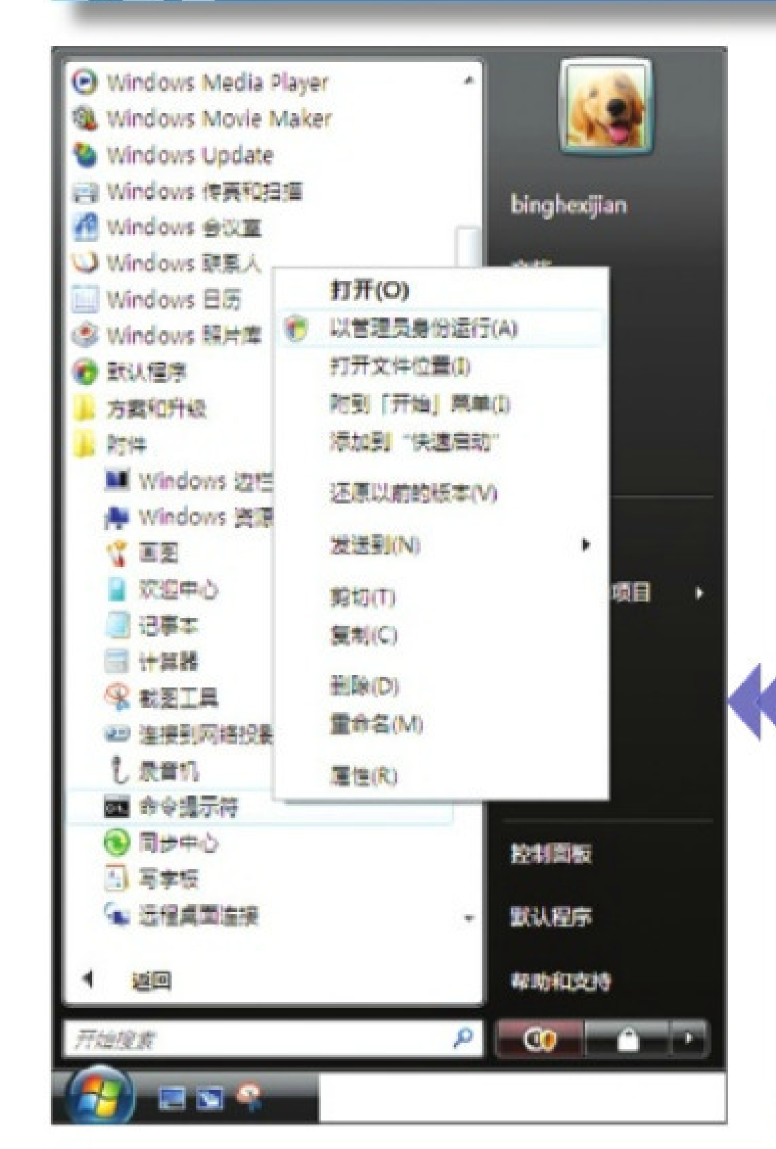
用记事本打开该文件，将可查看到原来的引导信息。将该文件名恢复，然后再用前面的方法修改Vista引导管理器，设置双系统引导菜单，即可在同一分区中使用双系统了。

四、配置双系统引导菜单

XP Windows Vista

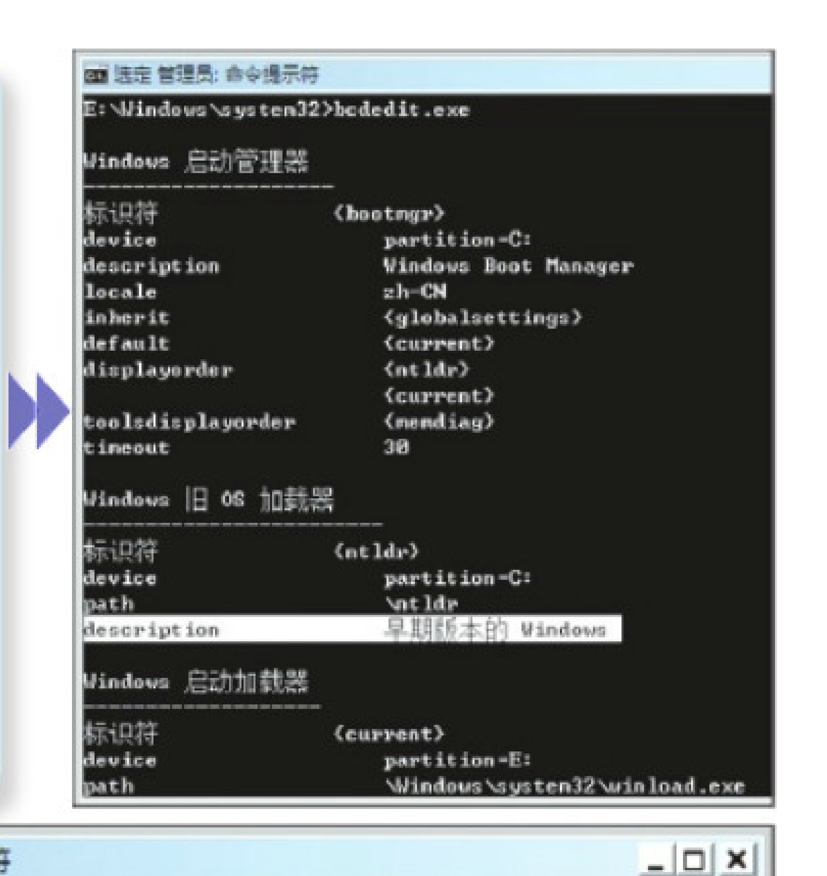
在安装了Vista双系统之后，默认启动进入的系统是Vista。可能我们较为常用XP，可以调整设置引导菜单中的启动项目进入XP系统。

在Vista中不能像XP一样轻易地修改启动管理程序，只能手工修改双系统引导菜单。Vista中提供了命令行下的BCDEdit（Boot Configuration Data Edit，启动配置数据存储编辑器）工具，功能非常全面强大。



点击“开始菜单”→“所有程序”→“附件”。在附件列表中，右键点击“命令提示符”，在弹出菜单中选择“以管理员身份运行”命令，打开命令提示符窗口。

双系统引导信息。其中“标识符”信息很重要，用于后面选择标识要操作的引导项目；在“description”中可看到每个引导项目的名称。此外，还显示了每个引导项目的路径、等待时间等信息。



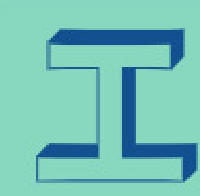
要设置默认启动的系统，可使用命令格式为：bcdedit.exe /default 标识符。例如，要启动XP系统，可通过上面的信息得知标识符为“{ntldr}”。因此，执行命令“bcdedit.exe /default {ntldr}”，即可将XP设置为默认启动系统。执行命令“bcdedit.exe /default {bootmgr}”，则将Vista设置为默认启动。

```
管理员: 命令提示符
E:\Windows\system32>bcdedit.exe /default {ntldr}
操作成功完成。
E:\Windows\system32>bcdedit.exe /default {bootmgr}
操作成功完成。
E:\Windows\system32>^D
```

此外，要设置启动管理器显示多重引导菜单的顺序，可以使用“/displayorder”参数；设置启动管理器的等待时间，可使用“/timeout”参数。

Vista中通过系统属性调整默认引导系统

双击“控制面板”→“系统”，在系统对话框中点击左侧边栏中的“高级系统属性设置”项，打开高级系统属性设置对话框。选择“高级”选项卡，点击界面中的“启动和故障恢复”按钮，弹出启动设置对话框。点击“默认操作系统”，在下拉菜单中可以选择“早期的Windows系统”，也就是XP；也可以选择“Mircosoft Vista”，即可设置默认启动的系统。在这里还可以选择显示系统引导菜单的等待时间。P







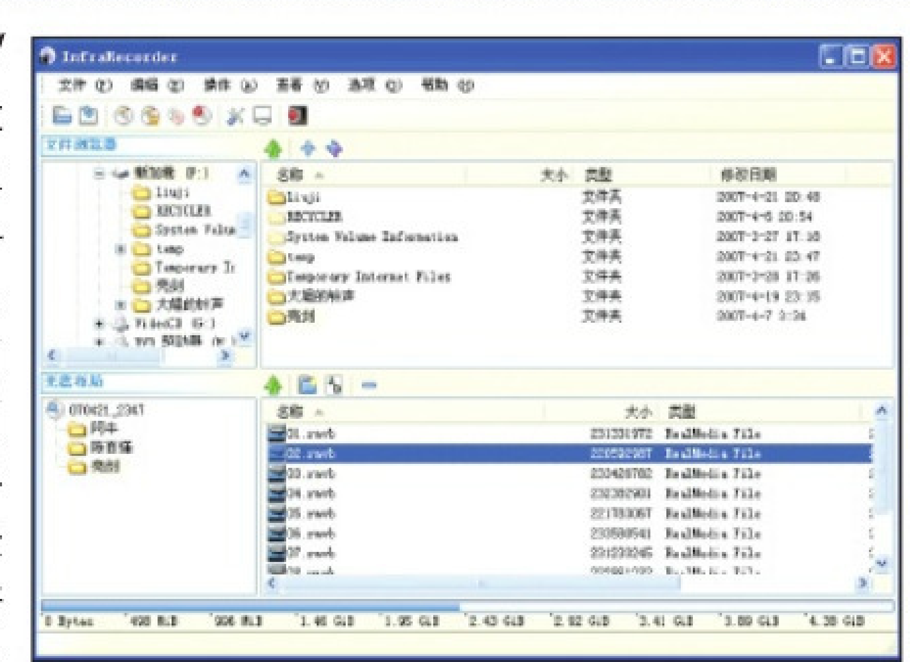


比尔·盖茨跑到北大去演讲，不想却遭遇了一名自由软件热爱者的抗议。看到新闻图片上男子高举着的“Free Software”的纸牌，笔者不禁又想到了多年前还在大学里念书时，也曾有过一段为自由软件、开源软件而热血沸腾的日子，那时甚至偏激地把破解都当成英雄行为……多年后热情淡入血液，现在只能为那些仍默默开发免费软件（不包括那些背后捆绑商业利益的）的作者鞠躬……但同时，也为那些兢兢业业开发出优秀共享软件的作者表达敬意。注：本期部分软件下载时需在点击链接时取消“网际快车”等下载工具的主动弹出才可正常进行，请留意。

■江苏 淮扬客

InfraRecorder 0.42

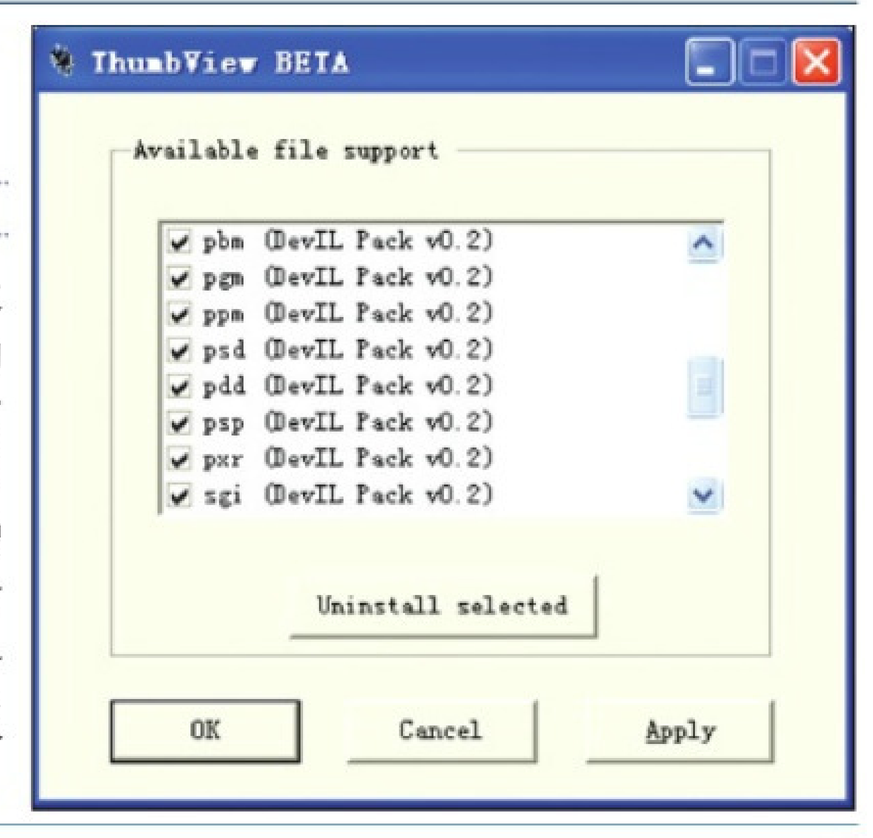
□大小：2.29MB □授权：免费
□语言：简体中文
□下载：http://infrarecorder.sourceforge.net/?page_id=5



一款中规中矩的CD/DVD刻录软件。支持光盘刻录与ISO镜像制作，支持ISO、Bin/CUE镜像文件刻录，可将音乐CD抓轨为WAV等音乐文件，光盘对刻时支持飞盘，支持多轨道刻录、可进行封盘，支持双层DVD、可选择超刻、可刻录DVD-Video光盘……而且所有这些功能的前提在于：它是免费的。如果你对Nero等刻录软件的日渐庞大已有所厌倦，那么这款免费的刻录软件应当可担负起新的职责了。软件使用界面为上下两部分的资源管理器形式，简单拖拽即可完成刻录准备，同时它还提供了一个“Express”程序，可让你以向导方式开始刻盘。

ThumbView Lite 1.0

□大小：403kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.seriema.net/thumbview/index.php?page=download_lite



WinXP加入的“缩略图”（Thumbnail）查看方式给图片使用带来了很大方便，用户不仅可查看图片的大略，点击图片后还能在状态栏上查看该图片的分辨率等信息。但这种方式只对常见的一些图片格式如BMP、JPG、GIF等有效，而像PSD、SIG（一些数码相机的RAW格式）、PIC等格式，则仍需使用专门的图形软件来查看。现在只要安装了此软件，就可给WinXP缩略图功能增加十几种新的支持格式，有特殊图片使用需求的用户一定会觉得很有用。官方网站上还有该软件的完全版（注：由于Lite版无使用界面，这里的截图来自于完全版），由用户自行选择、安装想要支持的图片格式，但操作相对复杂，仅推荐专业人士使用。

KeePass Password Safe 1.0

□大小：701kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/33545.htm

这是一个密码生成与管理软件。其实密码是否会被遗忘，关键在于是否有一个良好的密码使用习惯。设定一个密码后将它记到某个地方当然是不错，但经常发生的情况是随意记载，最后连记哪都可能忘记了……这款软件完全是绿色版，因此可放在U盘中使用，方便随身携带（当然数据文件也可备份在硬盘中）。软件使用时需要新建一个数据文件，并要求给一个总密码，之后即可随意新建类别及密码条目。值得一提的，这个软件有一个通过用户随意移动鼠标随机生成密码的功能，并且能判定生成密码的强度。

PS Tray Factory 2.5

□大小：883kB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6158.htm



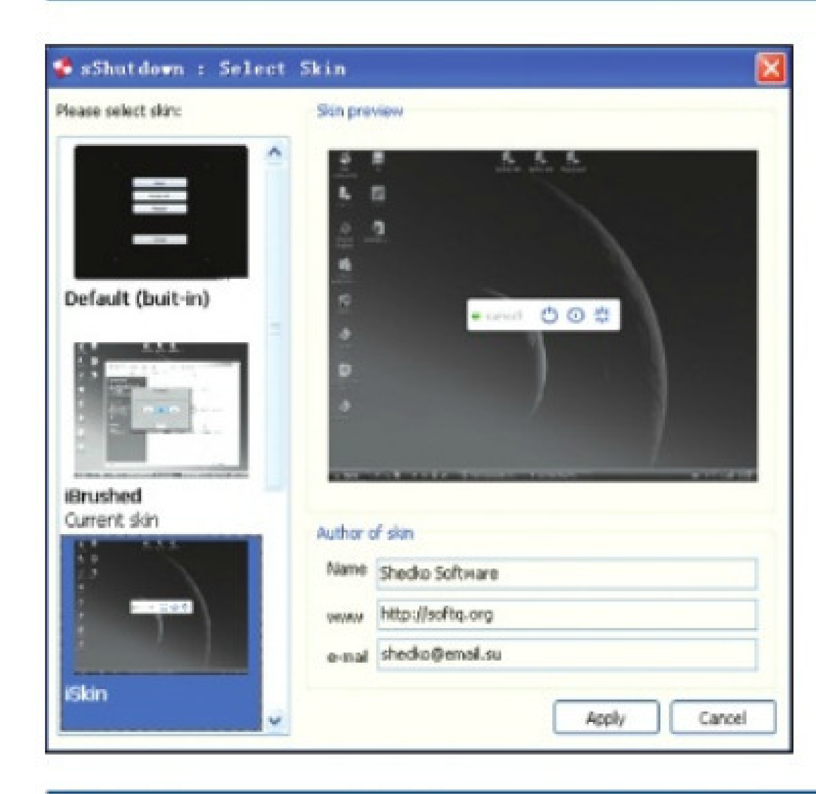
一款用于管理WinXP系统托盘图标的软件。除了可任意对托盘处的图标进行排序、隐藏之外，当你的文件浏览器进程（Explorer）发生崩溃（现象就是任务栏消失片刻后又重新出现）导致有的图标消失，还可用这个软件将它们恢复而不必重新启动系统。软件还有一个实用的功能，可用快捷键将任意程序窗口缩小成托盘图标，足可用其代替“老板键”软件了（可惜不能让这种图标也隐藏掉）。

Xion 1.0



□大小：1.58MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://xion.r2.com.au/index.php?page=download

本来没想介绍这款播放器软件，因为它与其它播放器软件相比并无功能上的特殊之处。然而一到了软件的官方网站，看到那100多个皮肤，几乎个个都充满了创意，极惹人喜欢，于是毫不犹豫地放在这里介绍。原来软件使用了特殊的皮肤策略，每个皮肤对应一个PSD文件，而皮肤的各个图形元件则分别存放在不同的图层中，这给皮肤设计者留下了极大的创作空间。推荐喜欢给自己桌面扮酷的读者使用，有些皮肤的播放器放在桌面上简直就是一个艺术品。皮肤使用方法：在官方网站的“Skins”部分下载文件后直接放到软件安装目录下的“Interfaces”文件夹下，之后右击播放器，点菜单“Choose Skin”选择皮肤。

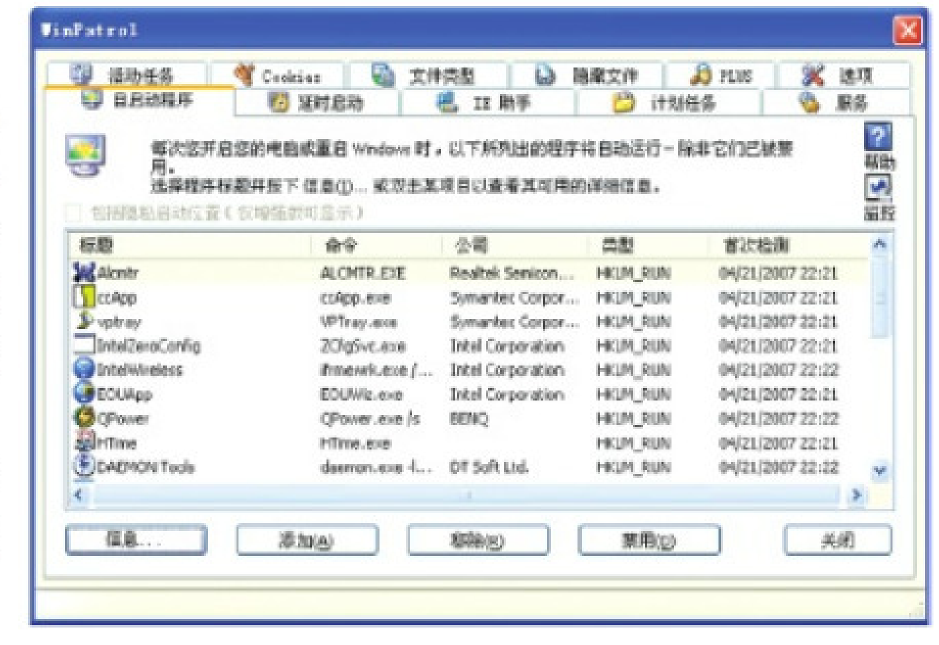


Shedko sShutDown 1.0

□大小：1.13MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://computer-arts.info/2007/03/29/shedko_sshutdown_09.html

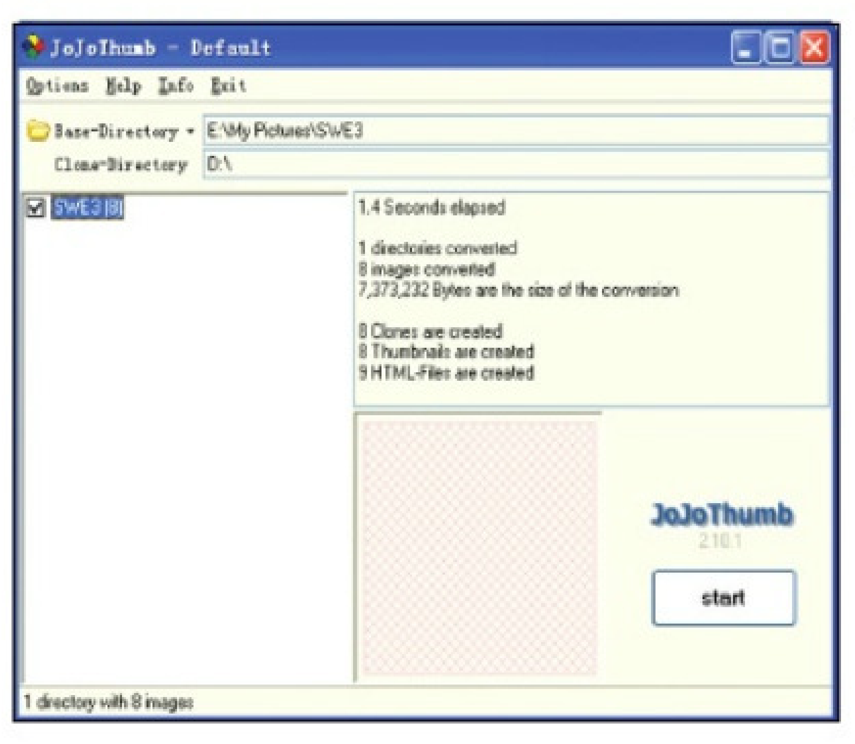
天天都要关闭系统，那么你是不是也像笔者一样对WinXP的关机画面有了一丝厌倦？当然你可安装大型的主题类软件来实现变化，但若只是杀鸡，则无需宰牛刀，只要安装这款小小的且不会更改任何系统文件的免费软件即可。软件默认提供4种关机主题，更多主题及主题编辑器均可在其官方网站http://eng.softq.org找到下载（注意其下载均使用网络硬盘，下载时需要注册账号）。软件还可以插件调用形式使用著名的ShutX等软件来实现关机界面更换，第一次启动时即是选择调用哪个插件，但这也给初次使用者带来了迷惑，如没有安装ShutX等，请直接勾选最上方的“Run sShutdown at Windows startup”并单击“Save”按钮，下次重启系统就能实现更换功能。

WinPatrol 2007



□大小：1.97MB　□授权：免费（免费版）　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/36871.htm

“Patrol”的意思是“巡逻”，那么凭借这款软件的“巡逻”，Windows是否就能保证安全呢？通过这款软件，你可以查看并实时监控可能会对系统安全带来威胁的几乎全部项目，例如自启动程序、IE助手、系统服务（可列出非微软的服务，喜欢调整系统的朋友一定会喜欢这个功能）、计划任务、Cookies、文件关联等，对病毒、木马、蠕虫、恶意程序等都能进行有效防范。这款软件屡获权威媒体的编辑推荐奖，同时使用界面也平易近人，不过请注意免费版没有黑白名单过滤功能，此功能需要购买Pro版实现。

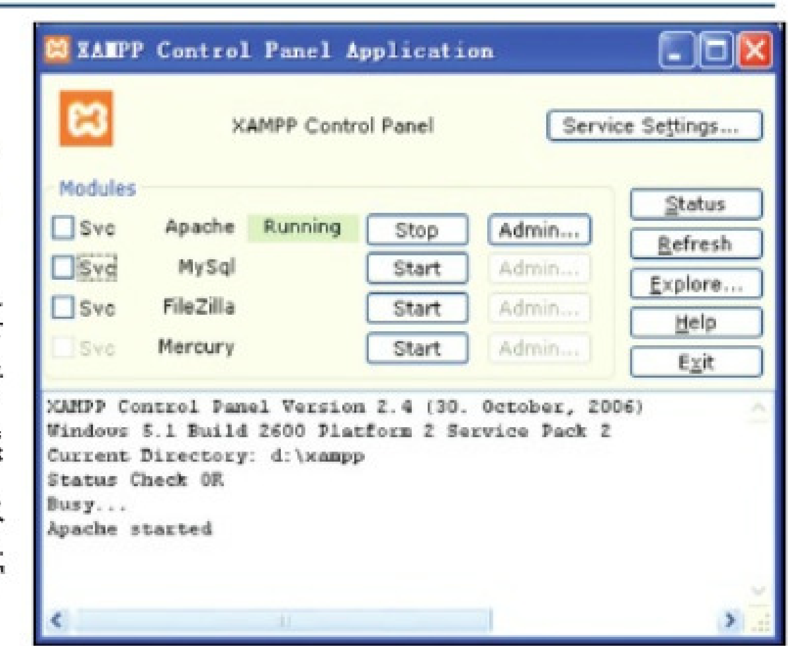


JoJoThumb 2.10

□大小：3.09MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.winaddons.com/jojothumb-2101

一款将多张图片生成Web相册展示（首页为缩略图，点击后显示大图）的免费软件，是网络分享图片或制作图片展示光盘的好帮手，当然，你也可利用它的Clone（克隆）功能实现图片大小及格式的批量调整。鉴于软件上手难度（功能很是丰富）及语言问题，这里简单介绍几处关键的设置。点菜单“Option”调出设置对话框，在“Cloning”选项部分勾选“Cloning”，这样就可将生成作品完全拷贝到另一个文件夹，此选项下的“Rename”和“Effect”部分还可对图片进行批量重命名和添加水印操作；在“Thumbnails”选项中，可对生成图片的大小、格式、质量进行设定；在“HTML”部分可对最后生成相册的题头、描述等进行设置。

XAMPP for Windows 1.6



□大小：31.7MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/27334.html

许多学习PHP语言编程的朋友都需要在自己的电脑上建立Apache服务器，并安装PHP和MySQL功能模块，但这方面的配置实在繁琐，即使是一个高手也要折腾一阵，若是新手就更不免头皮发麻了。那就安装一下这款软件吧，安装完后只要开启程序，“Start”相应的功能，Apache、PHP、MySQL全部搞定！当然你也可勾选“Svc”前的方框将相应功能安装为系统服务，从而不必手动启动服务。需注意的是，如果你的电脑上已安装IIS服务，需要首先在系统服务中将其停止，这样才能保证Apache服务的正常使用。

中国共享软件

■重庆 CoCo

私人文件保护专家——一拖密

□版本：1.0 □大小：284kB □授权：共享软件
□作者：vtsoft □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：7元
□未注册限制：10个文件加密限制
□主页：http://www.pcsoft.com.cn/Soft/Soft_8509.htm
□下载注册：http://www.vtitsoft.net/xqsoft.zip

说明：一款帮助我们对电脑上的文件进行批量加密的小工具，软件非常小巧，甚至连界面也只是一个简单的小面板而已。用户只需将要加密的文件简单拖拽到软件窗口即可，解密同样也是在拖拽过程中瞬间完成。对于高级用户还可自行对加密算法、密钥编号、加密密钥和启动密码等加密选项进行设置。通过软件所提供的高强度加密算法，密钥的偷窥者无论如何也无法破解我们的文件了。

点评：你怎样加密自己电脑上的重要文件？改变扩展名让它看上去像一个不相关的文件？安装大型加解密工具？这些方法不是不安全，就是操作起来十分烦琐。“一拖密”从速度和便携性角度出发，将文件一次性在内存中完成加密过程。加密后的文件一拖即可解出原始文件，原始文件也只需要一拖即完成加密过程。如此小巧实用的工具，当然是U盘必备了。



加密选项轻松设置

桌面装修工——壁纸雷达

□版本：2006b □大小：1.6MB □授权：共享软件 □作者：李秀云
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：36元 □未注册限制：壁纸限制
□主页：http://www.365wall.com □下载注册：http://www.365wall.com/wr.htm


美丽壁纸随心选

说明：一款桌面壁纸更换的辅助性工具，它可帮助我们隐藏掉桌面上的所有图标，并且定时为我们更换新的桌面壁纸。当然，我们不用去网上费尽心思寻找中意的壁纸，软件每天会自动去网络上Down最新更新的壁纸并加入到其壁纸库中。我们也可将电脑上喜欢的图片导入到壁纸库中，由软件自动帮助我们更换。我们可通过“手动控制”“自动控制”和“屏保模式”等3种模式，随心所欲变化壁纸的各种动态特效。

点评：一成不变的死板壁纸，会让别人认为你的生活没有激情。如果想让自己的桌面随时都能“与时俱进”，频繁更换壁纸一定会让我们头疼。有哪些壁纸想要批量显示，交给壁纸雷达来解决好了。软件做得十分专业，甚至将壁纸的类型都进行了详细的分类，从自然风光到植物花卉、从体育运动到东方丽人、从交通工具到电影电视，让我们可以根据自己的喜欢来选择需要什么不需要什么。每次开机的时候，屏幕上都是新鲜的壁纸，一天的心情都会很不错吧。

免费邮箱变网络硬盘——MailMagic

□版本：1.54 □大小：1.7MB □授权：共享软件 □作者：RH □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：30元
□未注册限制：邮箱限制 □主页：http://www.mail-magic.com □下载注册：http://www.mail-magic.com/Download.html


免费邮箱巧变网络硬盘

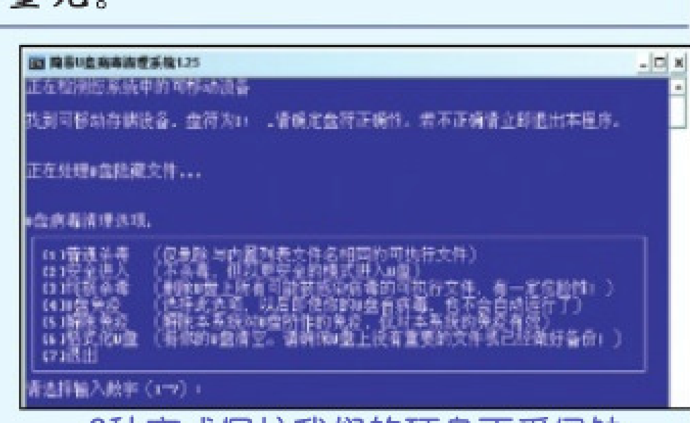
说明：一款把我们收费或免费电子邮箱变成网络硬盘的小工具，可将我们任意类型的文件，如电影、音乐、软件或是游戏等上传备份到邮箱空间中，随时随地都可取出来使用。针对免费大容量邮箱的附件大小限制，软件能自动将大文件分块切割上传，而我们在下载时能自动将其合并还原。最有意思的是邮件共享功能，可对上传的文件产生一个加密的共享码，得到共享码的网友，在不知道邮箱密码的前提下，也可轻松下载其中的文件。

点评：你的电子邮箱有多大？20MB、500MB、1GB、2GB或是更大？各个电子邮箱商家纷纷提供让人惊讶的大容量邮箱空间，但却又非常小家子气地限制附件大小。如此之大的邮箱空间，放些日常的小邮件可谓是杀鸡用牛刀。MailMagic让我们将这些闲置的空间利用起来，成为既可存放私人大文件，又能与网友共享的全能手。如果能像P2P软件共享全世界网友的硬盘一样共享网友的邮箱闲置空间，那可真像BT下载一样不可估量呢。

U盘保护伞——简易闪盘病毒清理系统

□版本：1.30 □大小：6kB □授权：免费软件 □作者：monyer
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://hi.baidu.com/monyer □下载注册：http://dohi.cn/soft/UDisk.rar

说明：一款帮助我们清理闪盘上可能存在的病毒和木马的小工具，软件只有6kB大小，完全采用DOS的BAT批处理命令进行编写。软件提供了6种闪盘的安全处理方式，自动清除常见的30余种针对闪盘的病毒文件。也可通过它在每次插入硬盘时都使用安全方式进入，拒绝自动执行闪盘上的任意文件，并对自动运行功能进行免疫。当然如果你仍然怀疑闪盘有毒，干脆使用软件提供的“终极杀毒”或格式化选项，将闪盘清扫得干干净净。


6种方式保护我们的硬盘不受侵蚀

点评：随着闪盘的普及，专门针对它的病毒也是越来越多。闪盘病毒的感染性非常强，往往是插入电脑上，还没有开始打开文件夹，病毒就已开始传播了，这都要怪Autorun自动执行功能惹的祸。软件为我们自动免疫它，同时清除已知文件名特征的病毒。当然，杀毒过程是有风险的，在进行任何一步操作时请一定要认真阅读界面上的提示信息。



编者按：输入法到底用哪个好？这个问题又摆在桌面上来。原因嘛，自然是因为可选择的多了起来。这不，我的一位朋友就挑花了眼，所有的输入法都安装试用了一遍，最后还是没决定用哪个，于是我说——你原来用哪个，现在还用哪个吧！

本期推荐文章

锦上添花，让记事本具有自动存盘功能

■ 辽宁 小乔

Windows内置的记事本体积小巧、使用方便，很多朋友都在用来进行简单的文本编辑。但是，它也有个致命的弱点，那就是不具备自动存盘功能。如果我们辛苦录入了一大段文字而忘记存盘，这时又偏偏遇上死机、断电或者是其他系统故障，刚才的工作就会报废，不得不重新录入。那么，怎样才能让记事本在一定的时间间隔后自动保存所编辑的内容呢？只要使用一款辅助软件“记事本定时保存器”，问题便可迎刃而解。

一、基本功能使用

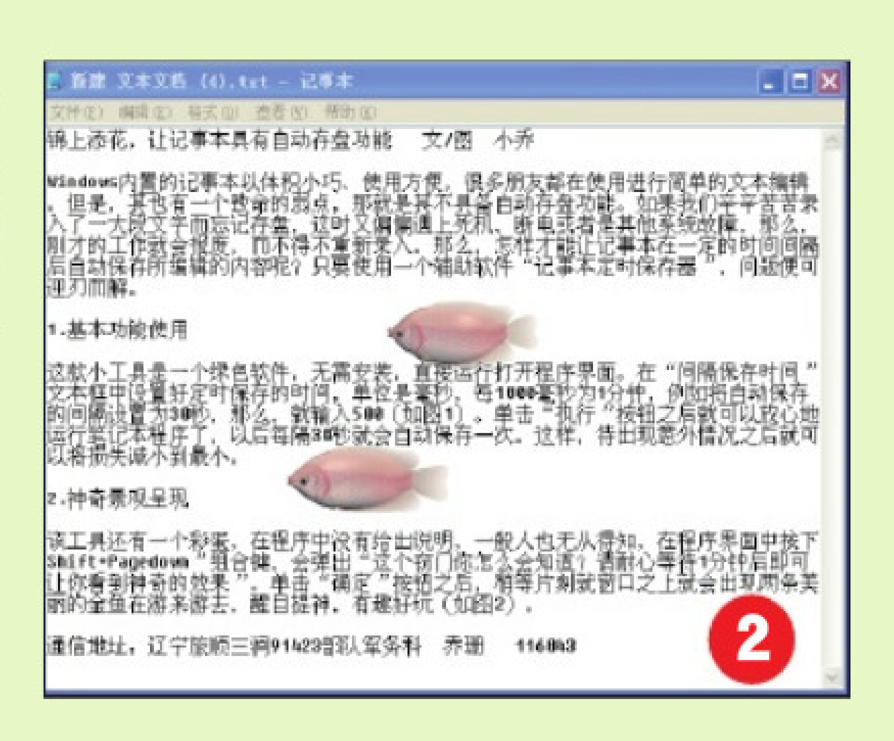
该小工具是一款绿色软件，无需安装，直接运行打开程序界面。在“间隔保存时间”文本框中设置



好定时保存的时间，单位是毫秒（每1000毫秒为1秒）。例如将自动保存的间隔设置为5秒，那么，就输入5000（**如图1**）。单击“执行”按钮之后就可以放心地让笔记本程序运行了，以后每隔5秒就会自动保存一次。这样，出现意外情况时就可将损失减到最小。

二、神奇景观呈现

该工具还有一个彩蛋，在程序中没有给出说明，一般人也无从得知。在程序界面中按下“Shift+PageDown”组合键，会弹出“这个窍门你怎么会知道？请耐心等待1分钟后即可让你看到神奇的效果”。单击“确定”按钮之后，稍等片刻窗口之上就会出现两条美



丽的金鱼在游来游去，醒目提神，有趣好玩（**如图2**）。另外，用户还可以用鼠标把小鱼拖动到任何地方，赶快试试吧！

好友恢复，给你失而复得的惊喜

■ 辽宁 QS

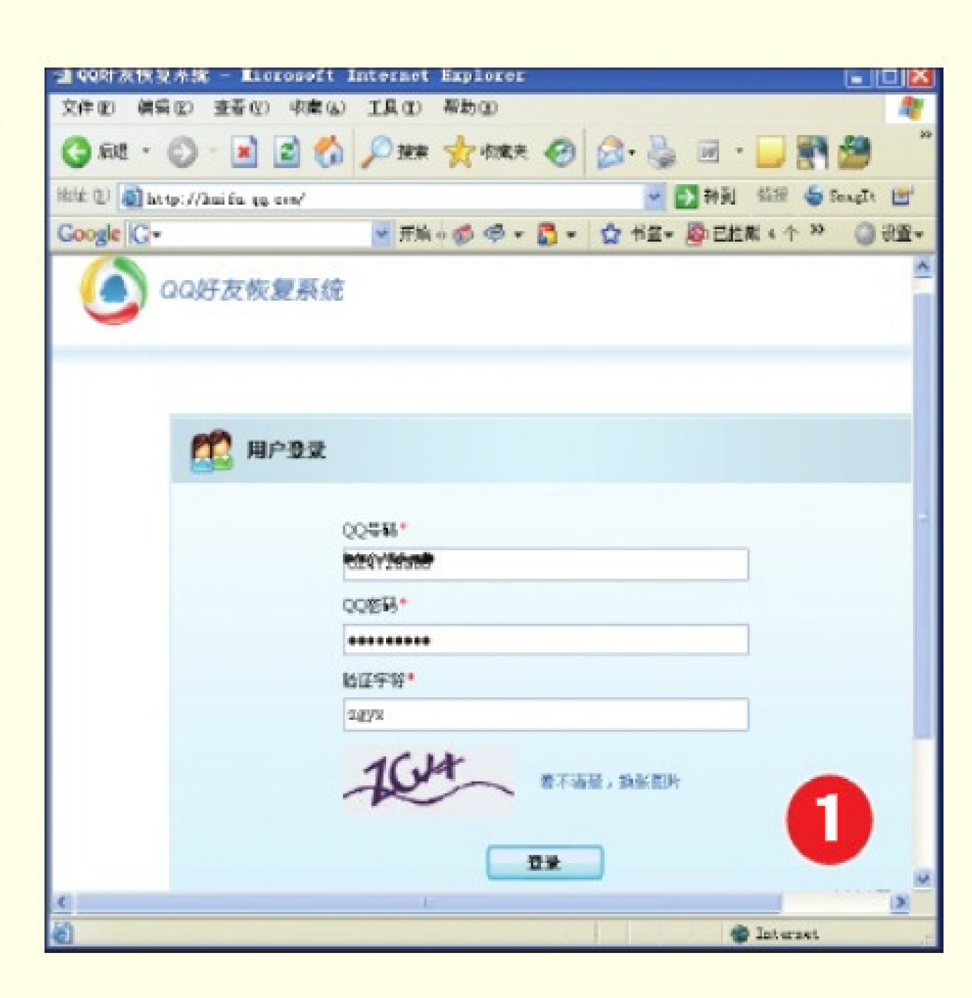
QQ被盗号，通过密码保护或者是申诉大多都能找回被盗的QQ号码。但是，其中的QQ好友往往会被盗号者恶意删除，自己苦心经营的关系链几乎全部中断！面对这样的尴尬局面，很多朋友往往是欲哭无泪。那么，有没有办法找回丢失的QQ好友呢？

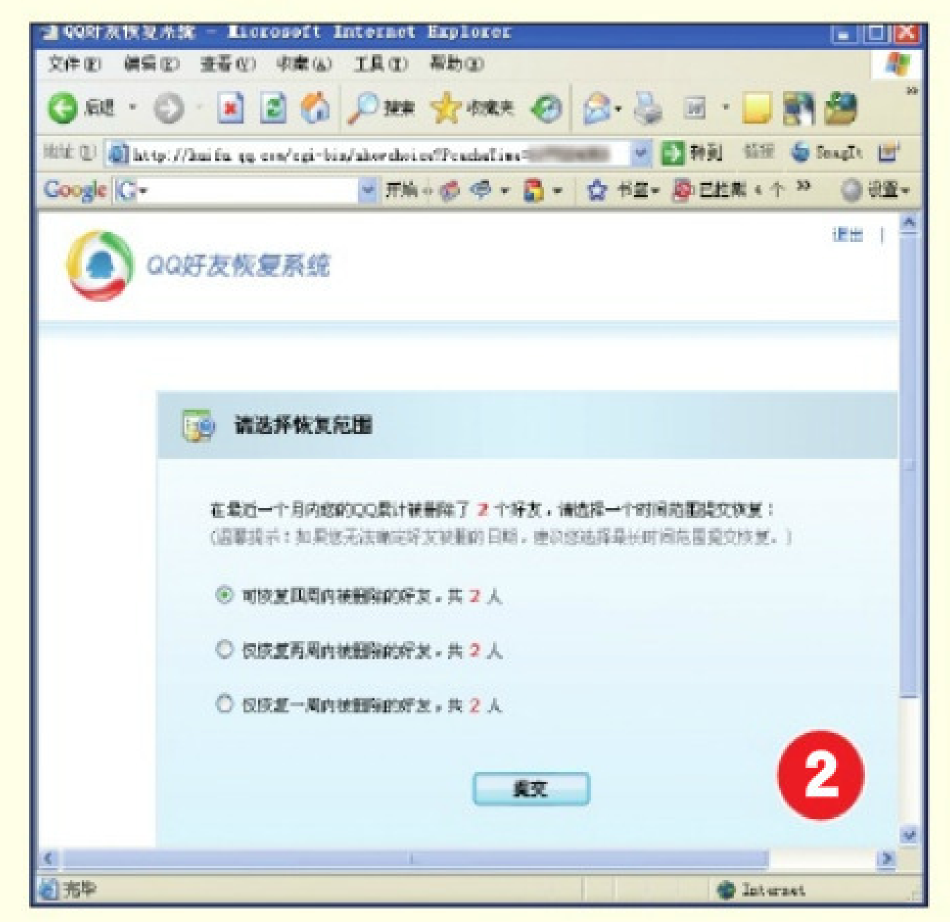
别急！天无绝人之路，腾讯最近推出了“QQ好友恢复系统”，通过它便可轻松找回丢失的QQ好友。

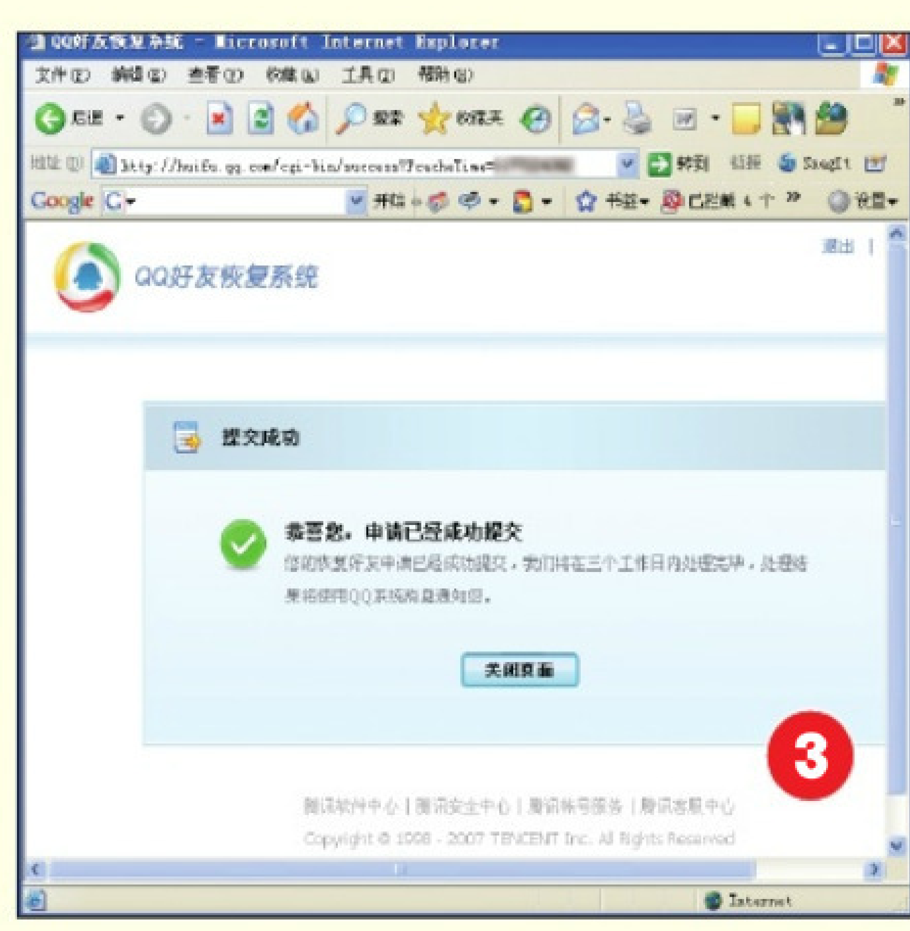
第1步：在IE浏览器地址栏输入“http://huifu.qq.com/”，按下回车键，进入到QQ好友恢复系统页面。在该页面中输入自己的QQ号码、QQ密码以及验证字符，然后单击“登录”按钮（**如图1**）。

第2步：在接下来的页面中，可以选择恢复好友的范围，可以恢复4周内、2周内和1周内删除的好友。在这里选择“可恢复四周内被删除的好友，共X人”，然后单击“提交”按钮（**如下页图2**）。

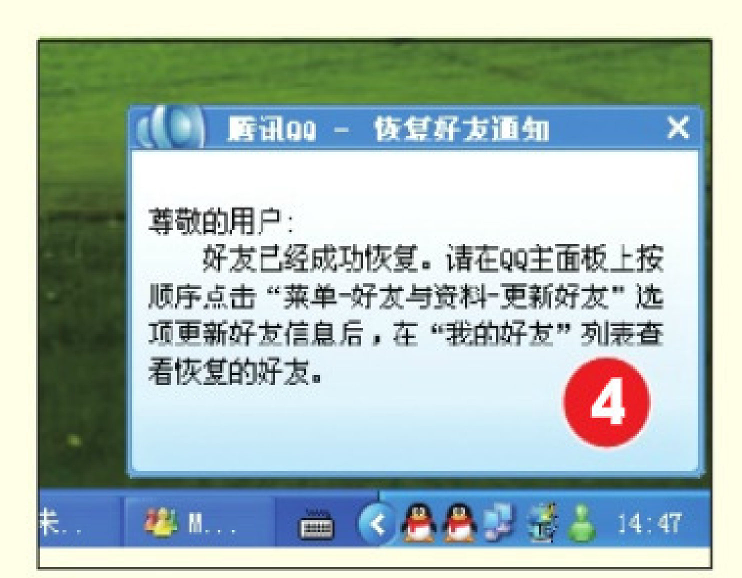
第3步：当接下来的页面中显示出“恭喜您，申请已经成功提交”的信息时，表明你的好友恢复申请已经成功提交（**如下页图3**）。腾讯最晚会在3个工作日之内处理你的好友恢复申请，并用QQ系统把消息通知你。











第4步：恢复好友的申请提交后，一般会在数秒之后收到好友成功恢复的系统信息（**如图4**）。

第5步：好友成功恢复后，如果被盗的QQ号码是QQ会员，那么用户重新登录后即可自动更新好友列表，找回丢失的QQ好友。如果是QQ普通用户，那么则需进行手动更新。其办法是：点击QQ主面板上的"菜单"按钮，在弹出的菜单项目中选择"好友与资料"，在子菜单中选择"更新好友"即可（**如图5**）。更新好友后，最后重新启动并登录QQ，丢失的QQ好友就会一个不少地回来了……

网络配置，随心所欲

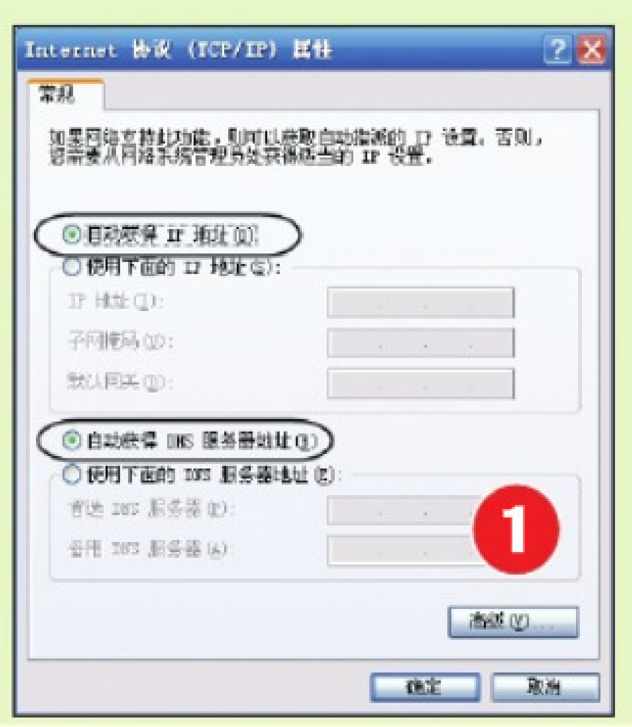
■ 安徽 居志成

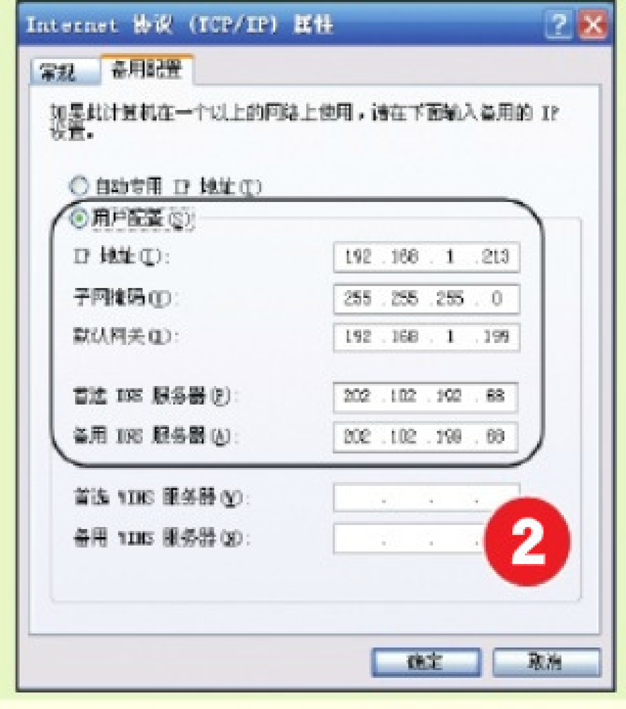
随着单位局域网、校园网、小区宽带的兴起，以及移动办公需求的增加，电脑所处的网络环境也越来越复杂。我们必须对电脑的网络配置有一定的了解和规划，才能在复杂的环境中游刃有余，随心所欲。这里介绍通过启用本地连接的"备用配置"，来实现网络配置在不同网络环境中的自动切换。

一、两种环境，两种配置

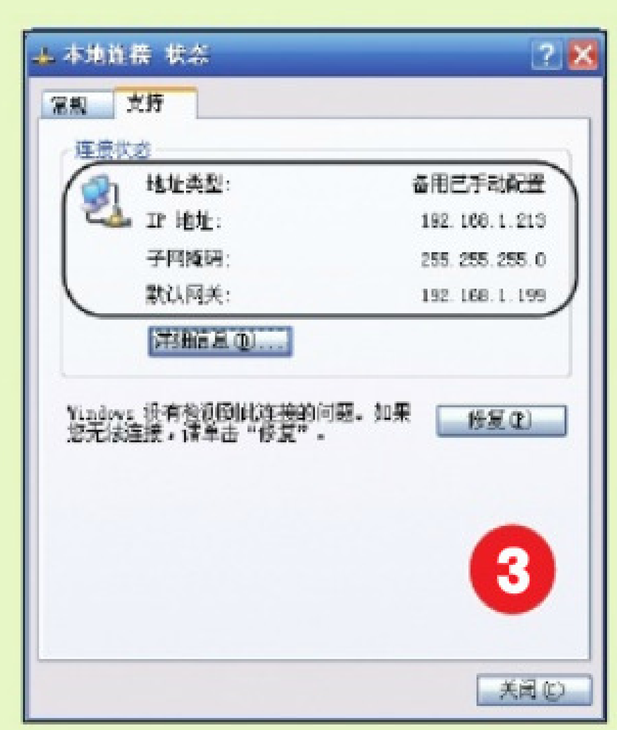
如果你有一台笔记本电脑，单位的局域网能自动分配IP地址（通过DHCP指派），而家里的小区宽带则必须手动指定IP地址，那么可以启用"备用配置"，来满足两个环境中自由转换的需要。

打开"本地连接"的"Internet协议（TCP/IP）属性"对话框，选择"自动获得IP地址"和"自动获得DNS服务器地址"，点击"确定"（**如图1**）。再次打开这个对话框，就会多出一个"备用配置"标签。切换到"备用配置"，选择"用户配置"，依次填入IP地址、子网掩码、默认网关、首选DNS服务器、备用DNS服务器，点击"确定"（**如图2**）。





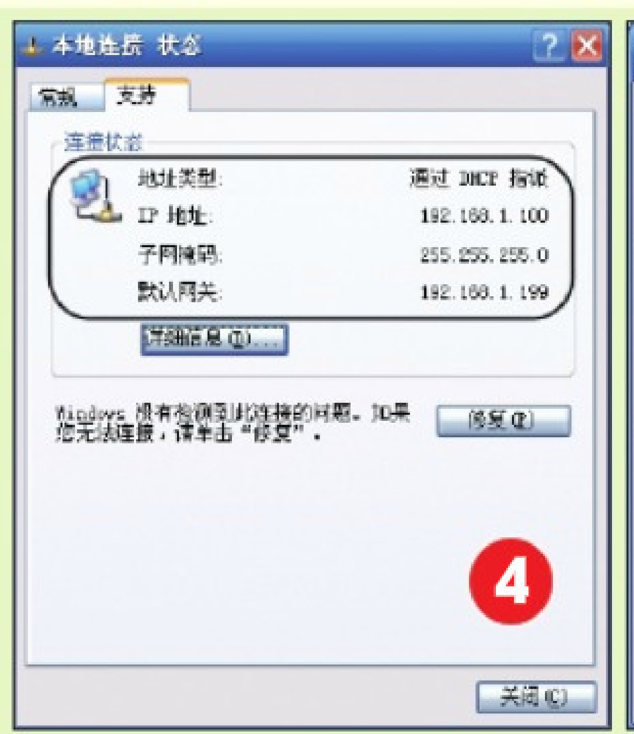
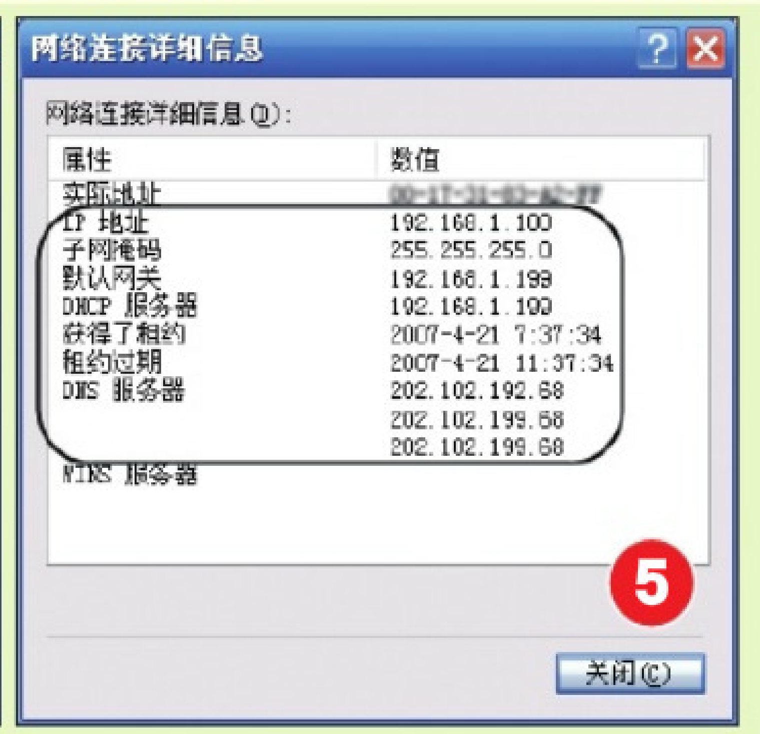
以后在两种工作环境中，你都不用为网络配置操心了。在单位使用时，它会首选"自动获得IP地址"；在家里使用时，无法自动获得IP地址，它就会启用"备用配置"。启用的结果可以在"本地连接状态"对话框中查看到（**如图3**）。



提示："用户配置"中的各种信息可以从网络管理员那里获得。

二、一种环境，两种应用

如果你的电脑是台式机，只在一种能自动分配IP地址的环境中使用，仍然可以启用"备用配置"，这样可以大大提高你的网络连接稳定性。平时电脑会自动获得IP地址，而当局域网中同时使用网络的用户较多、路由器又长时间工作得不到休息时，可能会出现因芯片和元件过热而无法自动分配IP地址的情况，这时你的电脑会自动切换到"备用配置"，比别人多了一重保险。

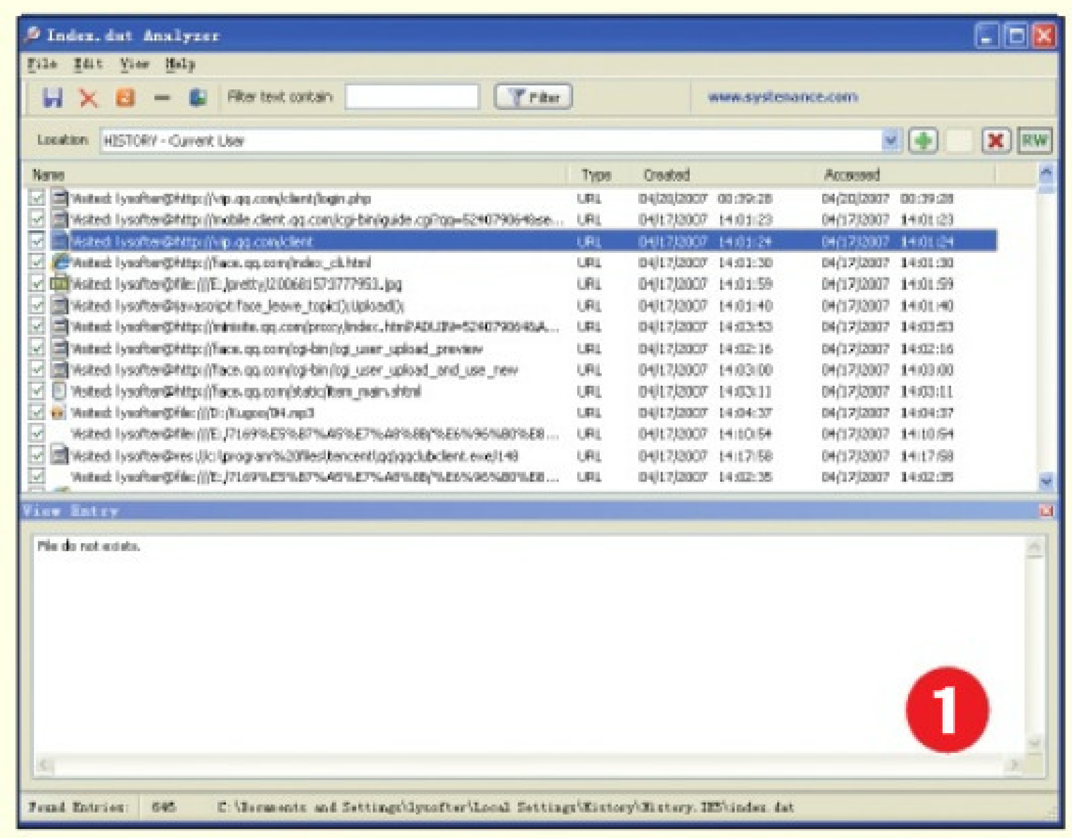



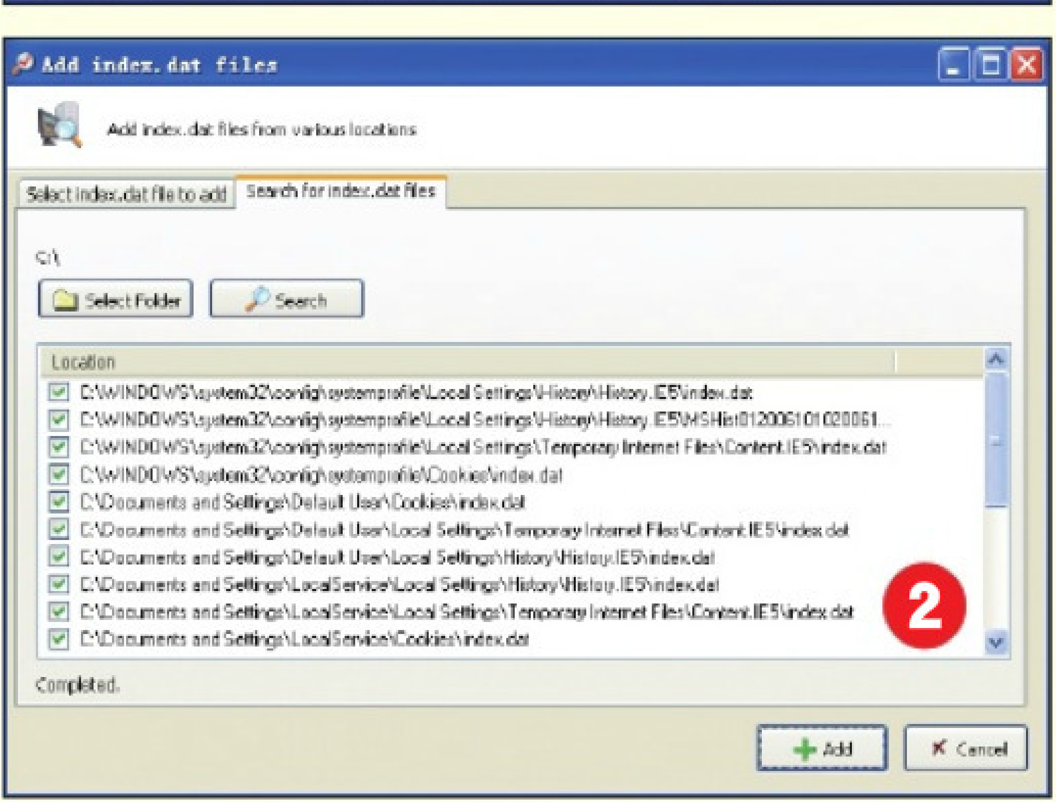
提示：在能自动获得IP地址的环境中，“用户配置”中的各种信息既可以向管理员询问，也可以自己通过简单的方式获取。在网络连接正常时，单击任务栏通知区的“本地连接”图标，打开“本地连接 状态”对话框。切换到“支持”标签（**如图4**），确认“地址类型”是“通过DHCP指派”。记下IP地址、子网掩码、默认网关，再单击“详细信息”，就会看到DNS服务器信息（**如图5**）。然后把这些信息准确填写到“用户配置”中就行了。

巧删最后的隐私记录器——让Index.dat文件无处遁逃

■ 河南 花的神明

当你在网上冲浪时，会在Windows中的许多位置（如IE缓存、收藏夹、历史记录、Cookie等）留下各种痕迹信息。别人利用这些痕迹数据，就能轻松跟踪用户在网上的行踪，进而“窥视”用户的隐私。一般情况下，用户在IE中点击菜单“工具”→“Internet 选项”，在Internet 选项窗口中清除临时文件、历史记录、自动完成项等痕迹信息，或者利用各种网络痕迹清除工具来删除这些敏感数据。

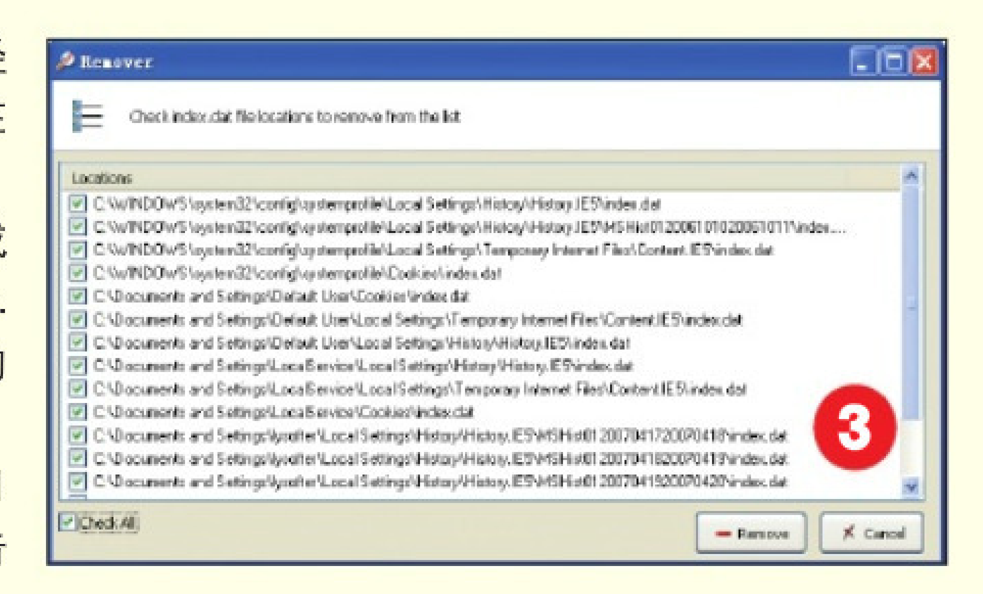




不过即使经过这样一番“大扫除”，别人仍可利用在系统中存在的各种Index.dat文件洞察到你在网上的行踪。在系统Documents and Settings目录下的LocalService\Cookies\Local Settings\History\History.IE5文件夹中，以及系统Documents and Settings目录下以各用户名命名的文件夹中的Cookies、Local Settings\History\History.IE5、Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5等子文件夹中包含大量的Index.dat文件。这种文件具有隐藏属性，在一般情况下，用户同样看不到也搜索不到它们，却记录着通过浏览器访问过的网址、访问时间、历史记录等信息。实际上它是一个保存了Cookie、历史记录和IE临时文件中所记录内容的副本。随着上网时间的增加，Index.dat文件的大小会越来越大，从几kB增加到几十MB。如果你试图进入上述文件夹想手工删除这些index.dat，系统会弹出警告提示：“无法删除index:文件正被另一个人或程序使用”，其实是Windows自身正在使用这些Index.dat文件。难道我们拿这些Index.dat文件没有办法，听任它泄漏我们的上网痕迹吗？这里向大家介绍Index.dat Analyzer这款免费的工具软件，它能轻松地查看和清除这些“难缠”的Index.dat文件。下载地址：http://www.systenance.com/download/indexdat-setup.exe。

在Index.dat Analyzer主窗口（**如图1**）中的“Location”栏中选择“HISTORY–Current User”项，在其下的列表中就显示出保存在Index.dat文件中的当前用户网络浏览历史信息，包括网址链接、文件类型、创建时间、存取时间等，其中甚至连打开本地硬盘上的文件的痕迹都有！在选中项目的右键菜单上点击“Open Link”项，就可以直接打开该网址链接了，这样，别人可以轻松跟踪你的上网痕迹。如果是本地文件，执行同样的操作，就可以直接打开该文件，这样很容易暴露重要文件的信息！在Index.dat痕迹列表的右键菜单中点击“Check All”项，可以选中所有的痕迹信息。点击菜单“Edit”→“Delete Checked Items”，就可将隐藏在该Index.dat文件中的所有痕迹信息彻底删除。在“Location”栏中选择“COOKIE–Current User”或者“CACHE–Current User”项，则列出当前用户的Cookie和网络缓存信息，可以按照同样的方法删除。其实，在系统的很多地方都存在大量的Index.dat文件，其中包含了其它各种敏感信息，如何才能将其“一网打尽”呢？在“Location”栏右侧点击带“+”标志的按钮，在弹出的窗口中打开“Search for index.dat files”面板（**如图2**），

在其中点击“Select Folder”按钮，在文件夹浏览窗口中选择合适的路径（例如选择C盘），之后点击“Search”按钮，Index.dat Analyzer就在选择的路径中查找所有的Index.dat文件，之后将其显示在搜索列表中。默认情况下所有Index.dat文件全部处于选择状态，点击“Add”按钮完成添加操作。在主窗口中的“Location”栏中可以看到上述搜索到的Index.dat文件，在其中选中不同的Index.dat文件，就可看到包含在该文件中的痕迹信息，可以按照上述方法予以删除。如果觉得逐一删除比较繁琐，可在窗口右上角点击带红叉符号的按钮，在弹出的“Remover”窗口（**如图3**）中勾选“Check All”项，即可选择所有的Index.dat文件。点击“Remove”按钮就可将其彻底删除。



ADingOD ParkFont让字体“休眠”

■ 福建 Q.y

众所周知，当系统中安装了多种字体时，不仅系统启动速度迟缓，而且部分应用程序启动也会变慢。那么，有没有什么合适的工具能解决这样的问题呢？

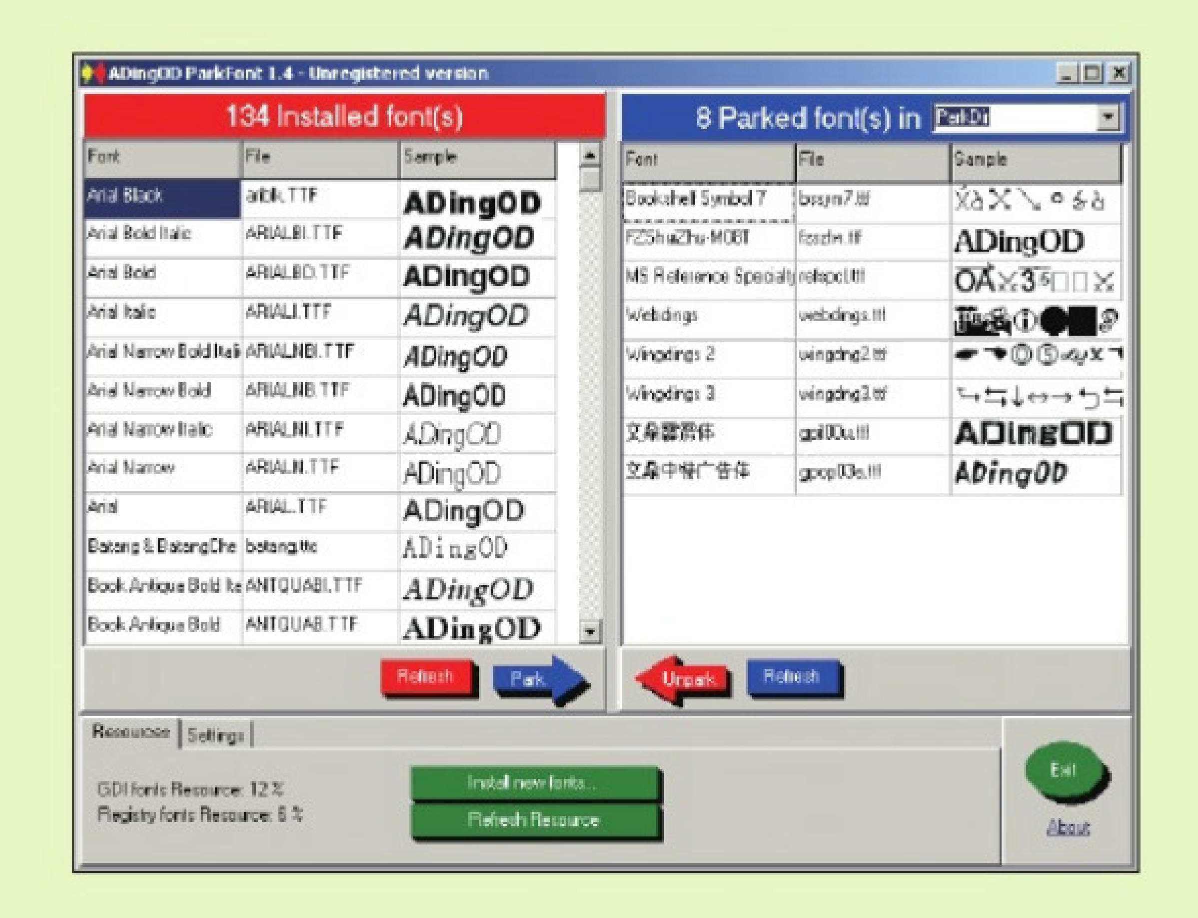
ADingOD ParkFont（下载网址：http://www.adingod.com/zip/parkfont.zip）是一款字体管理工具，其特色功能就是允许用户休眠没被使用的字体，并可随时激活，从而增强系统性能及加快应用程序启动速度。

安装ADingOD ParkFont后，从“开始”菜单中启动它。启动后的界面下方有两个选项卡：“Resources”和“Settings”。打开“Settings”选项卡，在这里可对程序的基本选项进行设置。例如是否随Windows启动自运行，程序启动后最小化等。

在“Resources”选项卡中单击“Install new fonts”按钮，弹出安装新字体对话框。这个对话框与Windows系统自带的安装字体对话框较为类似，分别指定字体文件所在的驱动器和文件夹后，“List of fonts”框中即会列出字体的名称。指定要安装的字体，然后点击“OK”即可安装。要注意的是，缺省设置时，对话框下方的“Copy fonts to fonts folder”复选框是未选中的，即安装的是字体的快捷方式。

安装新字体后，返回程序主界面。界面左侧的“Installed font（s）”框中列出了已安装的字体，其详细信息包括字体名称、字体的文件名称，并且还可以看到字体样例，比其他一些字体管理工具更为直观。在列表中选择需要休眠的字体，例如“Webdings”，单击下方的“Park”按钮，将其移到界面右侧“Parked font（s）”框中。点击“Refresh”按钮刷新字体列表，此时可以看到“Installed font（s）”列表中已无“Webdings”字体了。确认后，点击界面右下角“Exit”按钮退出程序即可（**如下图**）。

打开相关应用程序，例如Word、PhotoShop等，这时从字体列表中就看不到“Webdings”字体了。如果将其他无用的字体一并休眠，能更有效地加快应用程序的启动速度。当需要使用休眠的字体时，重新启动ADingOD



ParkFont，从右侧框中选择该字体，单击“Unpark”将其恢复即可，是不是很方便？

FLV视频一键下载

■ 辽宁 小乔

众所周知，大多数知名播客站点的视频只能在线观看，如果遇到精美的视频想下载保存，会比较麻烦，需要借助专门的下载工具（参看本栏目第10期《“巧取豪夺”网络上的FLV视频资源》一文）。那么，有没有更为简单高效的方法呢？通过如下方法可以实现FLV视频的一键下载。

第1步：打开记事本，录入下述内容。录入完毕后，另存为Setup.reg。

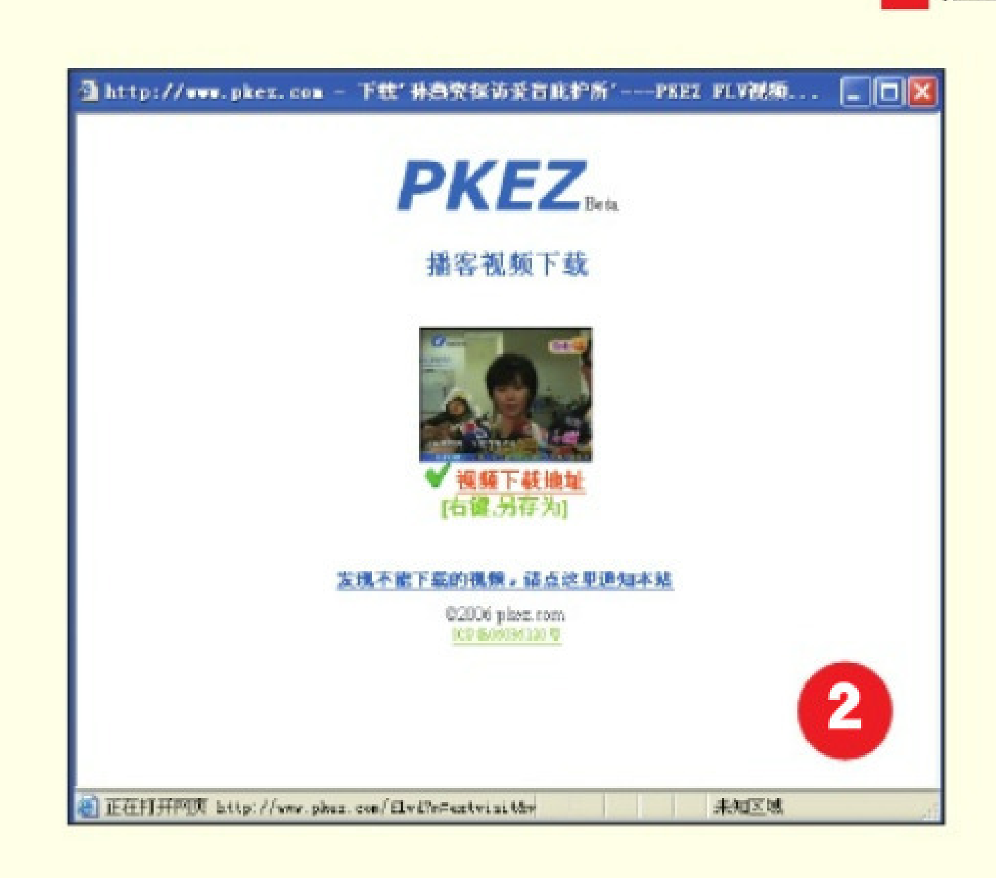
```
Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\MenuExt]
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\MenuExt\PKEZ FLV视频下载]
@="http://www.pkez.com/ext.html"
```

第2步：双击Setup.reg，将其导入到注册表中。

小提示：如果你不愿意自己动手录入，那么也可到http://www.pkez.com/external.html下载“IE一键下载视频”插件。





下载完毕后，双击压缩包中的Setup.reg将其导入到注册表中。

第3步：重新启动IE浏览器，进入到视频播客站点。找到需要下载的FLV文件，在视频连接标题处单击鼠标右键，选择“PKEZ FLV视频下载”命令；或者在视频观看页面任意空白处单击鼠标右键，选择“PKEZ FLV视频下载”命令（**如图1**）。

第4步：这时会弹出PKEZ播客视频下载页面，并侦获到FLV视频的下载地址。我们只需右键单击“另存为”或者选择利用“迅雷”等下载工具进行下载即可（**如图2**）。

小提示：之所以能实现上述功能，是因为http://www.pkez.com站点提供了在线侦测FLV视频地址的功能，我们只不过用注册表文件为其提供了一个接口而已。PKEZ目前支持土豆、六间房、mofile、我乐、5show、偶偶、tvix、久游、酷溜、优酷、都视、YouTube等19个视频网站的FLV视频下载，并不断更新添加中。

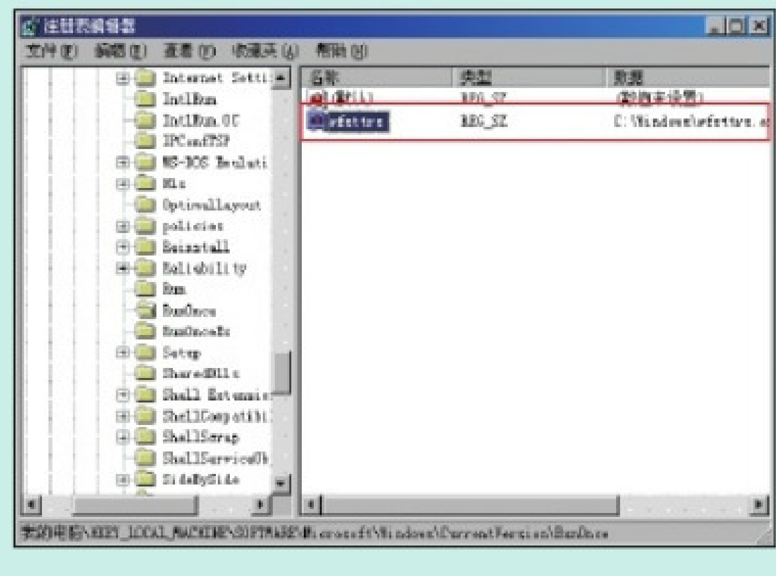


病毒名称：诡秘下载器变种XCG（Trojan.DL.Delf.xcg）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒运行后会将自身复制到系统目录下，同时注册系统服务以实现随系统启动自动运行。该病毒会自动在后台下载其它的病毒、木马及恶意程序，给用户的计算机安全带来威胁。



手工删除：

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到名为“wfsttrs.exe”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒在注册表中的启动项目

1.由于该病毒禁止系统Shell程序的运行，因此需要先加载系统Shell。在任务管理器的菜单中点击“文件”→“新建任务”，输入“Explorer.exe”并“确定”，此时应能正常显示出桌面图标。

2.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce项，找到“wfsttrs”一项，将其删除。

4.重新启动计算机。

三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”；取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到名为wfsttrs.exe的文件，将其删除。

3.进入系统文件夹（默认为C:\windows\system32），将其下的wfsttrs.dll文件删除。

瑞星提示：由于该病毒在编写过程中存在问题，会造成用户计算机无法进入桌面。此时，用户可以使用瑞星杀毒软件的“开机扫描”功能清除该病毒。病毒清除成功后，重新启动计算机即可正常进入Windows桌面。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）—82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。



读者 张文问：我是个游戏爱好者，最近打算配置一台机器，因资金不是很充足，所以显卡只能选择600元左右的产品。我比较偏爱NVIDIA的芯片，请问该如何选择？

答：600元左右的N卡，建议你选择采用G73核心的GF7600 GS或GF7300 GT系列。其中GF7300 GT价格最低，目前甚至能买到400元左右的产品；而600元左右的GF7300 GT显卡，有较好的做工和规格。GF7300 GT性能并不弱，不仅产品架构先进，还拥有8条像素渲染管线、4个顶点着色单元，完全可以满足大多数主流游戏的需要。

同样基于G73核心的GF7600 GS在数次降价后，价位也到了600元左右，与很多GF7300 GT处于同一价位，受关注度也越来越高。与GF7300 GT相比，GF7600 GS要多4条渲染管线和1个顶点单元，因此性能至少有20%的提升。特别是在游戏表现中，性能的提升更加明显，建议你可以优先考虑。目前售价600元左右的GF7600 GS显卡有映众、小影霸、翔升等牌子，可根据自己的需要进行选择。

读者 枫Z问：最近我想买台微软Xbox 360，听说该产品质量可能有问题，容易出现所谓“三红灯”现象。请问如何才能避免呢？另外Xbox 360光驱使用频率很高，如果今后读盘能力下降了该怎么办呢？

答：所谓“三红灯”，其实就是指Xbox 360硬件出现物理性故障不能正常使用时，会亮起3个红灯提示。“三红灯”的引发主因是Xbox 360主机自身的制作工艺与散热系统问题。Xbox 360主机满载功耗近200W，主机底板温度过高会导致焊点锡脱落造成断路，或PCB板由于温度过高而出现断层。要最大限度降低故障率，主要是应注意散热。建议使用时将机器摆放在通风良好的环境中，主机附近不要堆放杂物影响散热。同时还要定期清理Xbox 360主机外壳的通风气孔聚积的灰尘，清理背部散热风扇缠绕的脏物，还可对风扇电路进行改造，令其全速转动以提高散热效果。

Xbox 360采用普通的SATA接口DVD光驱，但是加入了专门的软件加密技术，不能随便换掉原来的光驱。不过其所用光头与市面上部分DVD光驱的通用，当光头老化读盘出现故障后可通过更换光头解决。换个全新光头加上手工费大概需要100元。

读者 陆大勇问：我去年买了台惠普笔记本电脑，当时我看到广告说，可以免费升级到Vista。但我最近去升级时却又被告知要付费，不知是否合理？

答：尽管去年微软曾推出预装用户的Vista“免费升级”计划，宣称用户可以免费升级Vista。但事实上，对于大多数用户来说，仍然是要付钱的。比如惠普公司表示，只有在优惠期间购买了MCE版（媒体中心版）A、U、M系列产品，才能免费升级到Vista HomePremium版；索尼也只允许专业版XP用户登记，而更多的厂商并没有参加该升级计划。根据微软要求，用户必须是“XP的专业版才能注册”该升级活动，而零售市场的PC机及笔记本80%以上都是预装的“Windows XP家用版”。看来我们又被忽悠了一把。

读者 王煜维问：我是个游戏机爱好者，请问微软Xbox 360现在是否值得购买？如果确定购买，应注意哪些问题呢？

答：目前市场中主流的游戏主机主要有索尼PS3、任天堂Wii和微软Xbox 360这3款。总体来看前两款机型在国际市场上受到的追捧度比较高，但其推出时间不长，不仅价格较贵，而且游戏软件资源还十分贫乏。比较而言，微软的第二代家用游戏机Xbox 360还是值得我们选择的。由于推出时间较早，因此其软件阵营和其他支持平台都相对完善。

购买Xbox 360首先要注意地区版本的问题，其次是光驱种类的选择。早期出的Xbox 360光驱噪声非常大，建议大家选择采用BenQ静音版光驱的Xbox 360。

读者 张波问：我是名在校学生，也是赛车游戏爱好者，打算买台二手电脑玩玩游戏。请问《极品飞车10》对硬件的要求具体是怎样的？

答：从CPU看，主频至少应达到2GHz，高频CPU能明显提高游戏的运行速度。2GHz的频率可以满足绝大多数需求。另外要注意，《极品飞车10》对双核处理器没有进行优化，使用双核处理器在游戏中并没有优势，因此你不必对二手电脑不支持双核担心。从内存看，至少要1GB才够用。现在的游戏对内存的需求越来越高，这是因为新游戏大量使用了高精度贴图、高等级渲染特效、强化物理引擎处理和人工智能，好在二手电脑升级内存比较容易。硬盘对游戏速度影响不大，只要保证有足够的空余空间和较低的CPU占用率即可。

对《极品飞车10》游戏，运行速度和画面效果影响最大的当数显卡。建议选择GF7600、X1650等中端以上的显卡，而显存容量最好在256MB以上。

读者 孟祥纲问：我的电脑配置不是很高，在玩《极品飞车10》时感觉有些卡。听说调整相关显示设置可让游戏速度更快一些，请问具体该如何调整？

答：《极品飞车10》中提供了两级视频设置。普通设置是供初级玩家使用，除了可以调节游戏的分辨率和亮度外，还把游戏画面效果直接分成了低、中、高和最高4个等级。可以进行粗略调节，但显然无法满足个人的精确要求。

对于中高级玩家，应进行高级设置。在高级设置中提供了分辨率、抗锯齿效果、各向异性过滤、阴影效果、垂直同步、世界细节、路面反射效果、车辆细节、车辆反光效果、雨天天气、视觉效果、动作模糊效果和离子系统效果共13个选项的设置。总体来说分辨率设置越高，效果开启越多，画面的品质就越好，但是对系统硬件性能要求也越高。如果硬件满足不了需求，游戏速度就会大受影响，从而显得有些“卡”，因此具体如何调整要看你电脑的实际配置而定。比如阴影效果对游戏画质影响极大，但同时光影效果也是占用资源的大户。关闭此项可以大大地提高游戏速度，但如果完全关闭阴影细节，游戏效果也会大打折扣。P





春日风暴
——英特尔信息技术峰会（IDF）不完全记录

■本刊记者 谷雨

计算的极限在哪里？这是人类开始探求自身以外的世界以来，一直需要面对的问题。从最早的算筹到我们老祖宗发明的算盘，再到近代的机械式计算机，人类都依靠自己的脑力和外部的计算工具对事物的运行规律进行求索。不过直到由内部程序控制的冯·诺依曼式电子计算机的出现，才让人类摆脱了自身脑力运算的局限，对更深处的奥秘展开探询。作为电子计算机的核心计算中枢，微处理器芯片是整个科技行业发展的重中之重。不过当摩尔定律指导着微处理器芯片发展了十几年后，单块芯片主频的提升与体积的下降已经不再是技术进步的最主要特征。2006年起，英特尔与AMD两大芯片行业巨擘分别竖起了新的技术大旗，并各自排兵布阵。从AMD全力出击收购显卡巨头ATI，到2007年初英特尔斥资25亿美元于中国大连建立新工厂，以及双方就“真假双核”问题罕见地展开直接口水战，一举一动都显示着两大芯片巨头正在为了下一个十年的产业主导权展开激烈的争夺。在此背景下，英特尔2007年首个信息技术峰会就成为全球IT行业瞩目的焦点。4月17日，这场许多人期待已久的技术盛会，终于伴随着北京春天的大风，热闹地来了。


2007英特尔信息技术峰会于4月17日在北京召开

此次历时两天的北京英特尔信息技术峰会（IDF），是英特尔公司2007春季全球唯一的一场技术盛宴。同时它也是迄今为止在中国举办的规模最大的、具有全球影响力和产业领导力的国际性IT峰会。继年初英特尔中国公司成为英特尔全球独立的销售和市场机构开始运作后，2007年英特尔信息技术峰会选择在中国首都北京起航，从侧面显示了中国市场在英特尔全球业务战略中的重要地位，以及中国的IT与技术市场蓬勃创新、发展的巨大魅力。


通过IDF可以看出中国市场对于英特尔的重要性

在大会召开之前记者得知，本届技术峰会将以“多重动力，携手创新”（Power Your Innovations）为主题，聚焦芯片及周边产业最新科技发展动向，以及基于英特尔架构的高能效技术和产品如何为用户带来的新特效新性能，并通过一系列演讲、座谈、动手实验等活动汇聚创新动力，促进行业合作。英特尔公司首席技术官兼企业技术事业部总监、英特尔资深院士贾斯汀（Justin Rattner），英特尔高级副总裁兼数字企业事业部总经理帕特·基辛格（Patrick Gelsinger），英特尔高级副总裁兼数字家庭事业部总经理金炳国（Eric Kim），以及英特尔高级副总裁兼移动事业部总经理浦大卫（David

Perlmutter）都将在峰会上作主题演讲，英特尔工程院士马博（Mark Bohr）和罗杰飞（Geoff Lowney）也将解析硅技术的领先地位以及软件性能的优化。同时，英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁兼中国大区总经理杨旭，英特尔公司英特尔公司企业事务部副总裁兼英特尔中国区总裁陈伟锭，以及英特尔公司软件与解决方案事业部副总裁兼中国产品开发总经理王文汉博士也将出席峰会，就英特尔如何将新技术转化为商业应用，并有效的进行本地化展开说明。议题涵盖技术研究与开发、移动计算、数字企业、数字家庭以及渠道平台等多个领域，涉及主题包括：移动、服务器与台式机平台技术及其发展趋势，多核架构，多核线程专题研讨会，超移动平台设计，嵌入式设计与解决方案，输入、输出与应用加速，万亿级计算研究，软件，内存，能源与热管理，游戏技术以及移动设备的电池寿命等等。

此外，峰会期间还有一系列重要技术和产品将得到公布和展示。继2006年9月旧金山英特尔信息技术峰会宣布100万美元奖金面向全球的电脑原始设计制造商（ODM）和原始设备制造商（OEM）发起英特尔酷睿处理器挑战赛，征集最小巧、最时尚PC设计之后，本届峰还将揭晓百万美元电脑设计挑战赛获奖者。峰会“技术展示区”吸引来自世界各地的100多家行业领先厂商参展，与英特尔一起共同展示其最新的创新产品与未来技术，带给与会者丰富的现场互动体验。在交流的基础上，通过推动携手创新、释放整个产业链的多重动力，为最终用户创造价值。峰会期间，海尔、同方、万佳等公司宣布了其产品及合作方面的重要消息。



英特尔高级副总裁兼移动事业部总经理浦大卫

不过，尽管会议之前分发的各色材料说得花团锦簇，但英特尔一向云山雾罩的强大研发实力到底有多少能露出庐山真面目，对于已经参加多次IDF峰会的记者来说，始终是一个疑问。传说中的32核处理器会达到一个怎样的高度？45纳米低功耗微处理器架构何时能投入实质化的测试？……带着一肚子的疑问，记者融入了大厅中熙熙攘攘的人流中。

多核+酷睿，新时代的王牌


四核处理器就安放在这只充满中国韵味的机箱里

“欢迎进入多核时代，这是一个计算能力驱动我们的个人能力获得多重增长的时代，”站在3层的会议大厅里，英特尔公司首席技术官贾斯汀面对台下拥挤的人群如布道者般侃侃而谈，“随着社会的网络化、基于PC和电视的娱乐、在线商务和其它基于互联网的新的应用模式日益增长，本届北京IDF峰会将为我们展示英特尔的多重创新动力如何推动和促进这一进程。今天，英特尔公司正在全球开发一系列多核处理器，新的产品线路图将会带来难以置信的性能提升和优异能效表现，将大大提升消费者在信息时代的驾驭能力。”

好吧，我们相信新产品一定会带来显著的效能提升，这在2006年已然推出的酷睿双核芯片上已经有所体现。但尚未走出英特尔研究院深闺的新产品，又有如何具体进步呢？仿佛是为了回答台下众人心中的疑问，英特尔公司高级副总裁兼数字企业事业部总经理帕特·基辛格随后披露了即将发布的Penryn处理器家族的性能指数。根据可靠的测试数据，他预测采用英特尔芯片技术的台式机在图形相关应用方面将获得15%左右的性能提升，在三维渲染方面将获得25%的性能提升，在游戏方面将获得超过40%的性能提升，在采用英特尔SSE4优化视频编码器的视频编码方面获得快于40%的性能提升。这些指数是基于预生产的采用45纳米高-k英特尔四核处理器获得的，运行主频为3.33GHz，采用1333MHz前端总线（FSB）和12MB缓存，对比的参数是上周发布的英特尔酷睿2处理器至尊版QX6800，主频为2.93GHz，采用1066MHz前端总线和8MB缓存。基辛格还预计，高性能计算和工作站系统在带宽密集应用（bandwidth intensive applications）中将获得大约45%的性能提升，而服务器运行Java将获得25% 的性能提升。这些指数是从预生产的采用45纳米高-k英特尔至强处理器、前端总线为1600MHz的工作站和高性能计算机，以


英特尔高级副总裁兼数字企业事业部总经理帕特·基辛格

及前端总线为1333MHz的服务器上获得的，对比参数为现有的四核英特尔至强X5355处理器。

基辛格透露，英特尔已开始规划基于IA架构，具备出色并行处理能力的可编程体系结构（研发代码为“Larrabee”）。它将可以轻松使用多款现有软件工具进行编程，并将能够扩展至每秒万亿次浮点运算（Teraflops）性能。Larrabee 体系结构将包括诸如科学计算、识别、挖掘、合成、虚拟化、金融分析和医疗应用等应用程序运行加速等提升。

英特尔还计划开发英特尔QuickAssist技术，这是优化服务器加速器应用的综合研究计划。加速器提升了单一功能例如安全加密或金融计算的性能，同时降低功耗。该计划将为基于IA架构的多核处理器加速器和与基于IA架构的服务器协同工作的第三方加速器提供支持，在基于IA架构处理器内部开发全新集成加速器。

此外基辛格还在会上透露了“Tolapai”计划。这是企业级“片上系统”（SOC）产品家族的第一款产品，在一枚基于英特尔架构的处理器中集成了多种关键系统组件。与标准四芯片设计相比，2008 Tolapai产品预计将能使芯片规格缩小45%，功耗降低约20%，同时还可提高吞吐性能和处理器效率。Tolapai将采用全新英特尔QuickAssist集成加速器技术（Intel QuickAssist Integrated Accelerator）。

基辛格还简要介绍了英特尔的产品计划，其中包括一项针对英特尔高端多路服务器（研发代码为“Caneland”）的计划。四核和双核英特尔至强7300处理器将于今年第三季度面向刀片服务器市场推出80瓦和50瓦两种版本。届时英特尔至强处理器将完成到英特尔酷睿微体系架构的过渡。 此外，Sun公司做了一个演示，将其Solaris操作系统运行在采用致力于减少内存子系统耗电的英特尔动态功耗（Intel Dynamic Power）技术、基于英特尔至强5100系列处理器的系统上。

为进一步提升电脑安全性和可管理性，英特尔还将于今年下半年推出下一代英特尔博锐处理器技术（研发代码为“Weybridge”），它将采用全新的英特尔3系列芯片组家族（此前研发代码为“Bear Lake”）。该处理器将在英特尔迅驰Pro专业版处理器技术发布之后推出，届时将首次把博锐系统以商务为中心的特性引入到笔记本电脑之中。



博锐处理器技术揭示了英特尔独霸移动平台的雄心

最后，微软公司演示了在英特尔四核至强处理器上执行其研发代码为“Longhorn”的Windows服务器系统，以及另外两项技术——Windows Server Core和其全新基于hypervisor管理程序的虚拟化解决方案Windows Server virtualization。该集成平台组合演示了运行多达8个内核的虚拟机，具有设备热添加（hot add）特性，为IT管理人员带来更高效率和更长运行时间。

除了上述内容，在17日的英特尔信息技术峰会上，英特尔公司高级管理人员及资深技术专家还向到会的观众详细讲解了超过20项新产品、技术创新和行业计划。其中许多尚属首次披露，其目的在于让互联网、计算机和消费电子设备能够更快响应要求、更易于使用和更安全。

从书房到客厅，消费电子的融合

芯片技术的应用泛化是不可逆转的潮流，仅仅用“电脑的心脏”来形容芯片已经远远不够了。从iPod到机顶盒，再到手机……芯片的微型化和效能提升使得它正无孔不入的渗入我们的生活中。不过，电脑作为目前家用智能产品中功效最强大的核心，其地位并没有因为其他电器的智能化而有所削弱。实际上，随着智能电器的普及，电脑在家庭生活中的效用反而得到了进一步的扩展。对于这种泛应用化和确立核心的趋势，英特尔的技术研发也做出了明显的调整。在技术峰会的专项演讲中，英特尔高级副总裁兼数字家庭事业部总经理金炳国表示目前用于计算机和消费电子平台上的产品和技术都在英特尔的重点开发行列。涵盖范围包括台式机、笔记本电脑、电视、机顶盒和其它网络媒体播放器，可以为消费者带来更高控制能力（Control）、更多选择（Choice）、更出色清晰度（Clarity）和更紧密的“社区”互动（Community）——即4C。



英特尔CE 2110 媒体处理器


新老产品在游戏方面的对比演示

金炳国详细介绍了

英特尔为电脑和消费电子平台提供通用统一、基于IA架构的处理器基础的战略。他指出面向消费电子设备的一款片上系统（SOC）架构——英特尔CE 2110 媒体处理器，将可以帮助制造商加快推出更经济高效的设计，提供必要的性能、灵活性与扩展空间。金炳国表示，英特尔将在2008年推出第一款专为消费电子产品优化的基于IA架构的片上系统。英特尔还计划在今年下半年推出一系列台式机产品，包括英特尔欢跃处理器技术在目前路线图上的升级，以及一款面向技术发烧友和游戏玩家的全新高端平台（研发代码为“Skulltrail”）。下一代英特尔欢跃处理器技术将基于计划于第二季度推出的英特尔3系列芯片组家族，从而将可以带来改进的图形支持和其它丰富功能，包括增强型英特尔清晰视频技术（Intel Clear Video Technology），以及对Microsoft DX10提供硬件支持，以创造更平滑高清视频回放和三维可视效果。英特尔3系列芯片组家族还可以显著提高系统性能，采用更快的1333MHz前端总线，支持DDR3 内存、PCI Express 2.0以及Intel Turbo Memory闪存加速技术，可加快应用程序运行速度和缩短启动时间。

英特尔首席技术官贾斯汀在演讲中重申了公司在处理器性能和能效方面的目标，并指出英特尔能在2010年前，将用于超移动计算细分市场的产品功耗降低为目前的十分之一。此外，英特尔还将推出具有万亿次浮点运算能力的未来处理器。贾斯汀号召行业团结协作，充分开发利用这一原生处理动力的优势。英特尔万亿级研究的下一个阶段，将围绕英特尔今年早期展示的在80内核研究用芯片上实施的“堆栈”内存技术而展开。

我动故我在，移动互联的多平台拓展

在18日的英特尔信息技术峰会上，英特尔高级管理人员描绘了移动计算的最新发展趋势，他们表示：个性化和内容是推动笔记本电脑和移动互联网终端（MID）需求日益增长的关键推动力。而多核芯片在效能上的提升，以及酷睿架构在功耗上的下降，则是这种动力得以体现的现实基础。“互联网是驱动当今PC市场发展的动力之一，人们期待移动上网，” 英特尔高级副总裁兼移动事业部总经理浦大卫表示：“英特尔现在为市场提供笔记本电脑，到2008年将在笔记本电脑上增加WiMax功能，并提供更小外型设计的移动互联网终端（MID）。”

浦大卫接下来强调了高性能处理器对于支持用户移动接入互联网的重要性。英特尔将继续提供基于创新硅技术的高性能处理器，包括下一代迅驰处理器技术Santa Rosa，以带来高能效表现和更长的电池续航时间，满足用户移动计算的需要。

Santa Rosa处理器技术定于5月份发



英特尔WiMax计划

布，它包括下一代英特尔酷睿2双核处理器、英特尔965 移动高速（Mobile Intel 965 Express）芯片组系列、英特尔下一代无线网络连接(Intel Next-Gen Wireless-N Network Connection)、英特尔82566MM和82566MC千兆比特网络连接（Intel 82566MM and 82566MC Gigabit Network Connection），以及可选的英特尔Turbo内存技术（Intel Turbo Memory）。浦大卫演示了英特尔英特尔Turbo 内存如何缩短笔记本电脑从休眠状态恢复的时间，从而提高了工作效率并减少了系统功耗。

2008年上半年，英特尔将利用其创新型的45纳米高-k双核移动处理器（研发代码为Penryn）对Santa Rosa进行更新。浦大卫表示，2008年下半年，英特尔将推出同样采用Penryn的“Montevina”


英特尔公司副总裁兼移动平台事业部总经理Mooly Eden展示45纳米晶圆

处理器技术，使移动计算性能和能效得到更进一步提高。Montevina组件规格会减小大约40%，是迷你笔记本和“亚笔记本”（sub-notebooks）的理想之选，并且它还会集成高清视频硬件解码技术。

英特尔将首次在基于Montevina的笔记本上提供集成 Wi-Fi/WiMAX 解决方案的选择，便于用户连接到分布全球的 Wi-Fi 和 WiMAX 网络。移动WiMAX的速率可达到数百兆比特，与其他无线宽带技术相比，它的网络吞吐量更高，并且适用范围更广。当消费者越来越想在移动环境下存取用户自己生成的内容、高清晰度视频、音乐、照片以及其它大型数据文件时，这种技术将变得至关重要。

英特尔高级副总裁兼移动互联网事业部总经理常安南（Anand Chandrasekher）描绘了个人移动互联网的演化，列举了英特尔硅技术路线图带来的大大降低的功率需求、全新封装技术（packaging technology）创新等变化，同时也透露了一系列英特尔正在与之合作打造移动互联网终端（MID）和超移动PC（UMPC）产品类别的产业界领先厂商。

常安南也介绍了面向MID和UMPC的英特尔超移动平台2007（此

前研发代码为“McCaslin”），表示今夏爱国者、华硕、富士通、海尔、宏达和三星所生产的这一系统产品将正式面市。英特尔超移动平台2007是基于英特尔处理器 A100 和 A110、英特尔 945GU Express芯片组以及英特尔 ICH7U I/O 控制器总线的。

“在当前环境中，各种条件已足以让人们获得真正个性化的移动互联网体验，而英特尔超移动平台2007结合了个人电脑的灵活性和手持设备的移动性”，常安南说：“但是我们不会就此止步。2008年，英特尔将推出基于英特尔45纳米低功率微体系架构的全新平台，该微体系架构的设计完全是从头开始的，其目标是让人们将自己的个人移动互联网随身携带。”

常安南表示，英特尔将在2008年上半年推出用于MID和UMPC的下一代平台（研发代码为“Menlow”），早于既定时间表半年。在演示世界上首个基于Menlow的原型产品时，常安南称该产品将会基于研发代码为“Silverthorne”的新型45纳米低功率微体系架构的处理器和研发代码为“Poulsbo”的下一代芯片组。

常安南还宣布了移动互联网终端创新联盟的成立（Mobile Internet Device Innovation Alliance）。要在设计尺寸越来越小的移动互联网终端里展现整个互联网，必将遇到许多工程挑战，其中包括功率管理、无线通信以及软件集成等，该联盟的成员将协同合作，一起攻克这些难题。

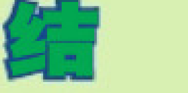
除了移动平台的新拓展之外，峰会上另一个广为注目的技术焦点——45纳米硅制程技术的新产品也得到了进一步展示说明。英特尔用于超移动设备、移动设备、台式机、工作站以及服务器细分市场的下一代处理器，都将基于该技术生产。其核心采用了具有革命性的高-k金属栅极晶体管。英特尔资深院士马博在其技术解析中表示：英特尔已经生产出了面向MID和UMPC的Silverthorne处理器工作版本，该处理器基于45纳米高-k低功率微体系架构。现在，包括了45纳米高-k英特尔酷睿2双核、酷睿2四核以及英特尔至强处理器系列产品的工作版本中又增加了Silverthorne。目前英特尔拥有超过15项处于不同开发阶段的多个45纳米高-k产品设计，并且年底之前将有两个45纳米制造工厂投产，而到2008年下半年投产的45纳米制造工厂将达到4家。英特尔不断的研究和技术探索，使之在硅技术领域取得了许多创新性进步，这些进步反过来又使得英特尔可以持续地释放摩尔定律定义的成本和性能利益。2003年，英特尔首家引入了应变硅技术，大幅提高了其基于90纳米制程晶体管的速度。今天，英特尔已开始了32纳米、22纳米以及更先进的技术研究。马博还列举了英特尔为研究下一代技术而产生的几种可能性，其中包括三栅极晶体管、量子阱铟锑晶体管以及碳纳米管连接件。



富士通基于英特尔超移动平台2007生产的样机



Ultra Mobile PC 2008设备原型



结 语

两天的时间匆匆而过，观众和业界看到了太多令人目不暇接的新技术新产品。2天的峰会一共举行了4场主题演讲、2场技术解析、1场高效节能专家论坛，与技术领导者互动交流的“与专家面对面”活动等。此外还有21项技术追踪、84场技术研讨会、4个动手实验营（Hands-on labs）和13场专家技术讲解（Chalk Talks）。无论专家还是最普通的用户，所有来访的观众都得到了一个平等的机会，详细探讨信息技术的最新发展趋势、前沿技术热点，解读英特尔在硅技术创新、微架构和多核处理器、平台技术和产品、软件解决方案等领域的创新进展。

不过，各项活动中，举办高效节能专家论坛是本届峰会的一个创举。来自政府和企业代表的资深专家们一起围绕着“高效节能”的热点话题展开讨论。英特尔希望通过在硅技术创新、微体系架构创新、平台和产品创新以及软件创新等方面的技术优势，开发高能效产品，带给市场和客户高能效表现的体验和价值。同时，英特尔公司坚持以环保节能的方式进行企业的生产运作，并与产业界合作推动高效节能计算的普及。这对于目前中国国家政府制定的环保节能战略，都是一个有力的呼应。此外，英特尔还宣布在中国扩大其面向大学的多核教育计划，希望将多核技术的理念和架构，早日散播到IT产业教育中，为下一个IT产业的创新高峰，打造更好的基础。当然，对于同样正在全力发展自主知识产权的中国国产芯片行业来说，这也是一个有利的分享和推动。P



打造记忆之钻
——移动存储进行时

■湖南 容宜

DC、DV、MP3、手机及PDA和笔记本电脑——这些东西对于我们，如同中世纪佩剑和战马对于骑士的意义——意味着成功、行动力、信心。这些令人着迷的东西的共同特征就是功能越来越多、个头越来越小，例如作为我们这些“现代骑士”的战马，笔记本电脑不只是一座资料库，还是一个马背上的娱乐场，让我们可以玩游戏、看电影、听音乐、聊天……当然，要移动设备跑得欢，一个体积小、容量大又足够灵活经济的存储解决方案必不可少。你正在为笔记本数据不够安全或硬盘不够用而烦恼么？试没试过在公车上用手机看电影?想没想过带一款刻录机去玩自驾游？欢迎与我们一起走进大移动存储时代——便携式刻录机和移动硬盘正是你的最佳选择。

移动刻录篇

为什么要选择移动刻录机和硬盘？

优点1：记忆之钻

如果说笔记本电脑是一个装满数字化宝贝的珠宝盒子，那其中最珍贵的钻石肯定得数硬盘——当一块充满“爱的回忆”的硬盘不幸宕掉、长相厮守的爱机患上“失忆症”时，主人心口会像被开了个洞一样难受；而当宽带、BT、HDTV这些“超级大厨”用好吃的东西把磁道飞快填满时，我们“抱怨”硬盘不够用的口气会像面对美食应接不暇的家伙抱怨“我吃不下了”一般惬意和兴奋。硬盘容量有限，CD只有700MB，存储卡太小，相对它们，单层容量就有4.7GB的DVD刻录盘优势明显，无论是1000首歌、10部电影还是一个系统备份，都可轻松搞定。

同时，对于大多数人来说，硬盘宕掉是比显示器当掉更难接受的毁灭性打击——虽然后者价格较高，可是硬盘里的数据却是一种无法用价值衡量的“记忆”，那种“记忆”可能是一册珍贵照片、一段驻留着美好时光的影像，也可能是形成已久而难舍难分的“完美”系统环境，重要商业资料或其他每天工作生活要用到的东西。数字化记忆时刻要面对防不胜防的病毒、黑客、木马。至于硬盘损坏、失窃等，移动环境的种种意外就更是复杂，设想有一天，你打开自己的笔记本，却发现硬盘已经被“熊猫烧香”的图标占领，私人公司的数据统统毁于一旦，你一定会体会到那种想放声尖叫又全身发软的失落感。但若是事先已通过附加存储做好备份就不同了，用十几分钟就可安然无恙地彻底还原。如果想找一个既能高效保护/备份重要数据，又能随时随地扩充容量的终极解决方案，还有什么比一款轻薄极速的外置刻录机更适合的呢?

优点2：随时随地

MP4、数码单反、高清DV、数码发烧友拥有的装备越来越精良，存储瓶颈的问题随之而来。比如数码摄影的最大乐趣就是不需要胶片之类的东西，然而，用好镜头拍的照片要用低分辨率保存实在不甘心，想用无损的RAW、TIFF格式存，几百MB的CF卡根本不够塞牙缝，相信发烧友在外拍时都曾因此左右为难过，另一个麻烦是各种存储卡的不兼容。如果采用轻薄笔记本+外置刻录机的组合，一切就不是问题了，4GB意味着上千张RAW、TIFF照片或是一大段DVD质量录像的存储能力，一张可多次擦写刻录的碟片就是一个GB级的海量移动硬盘，带上一盒碟片，就可满足整个长假假期的存储需要。长时间旅游时，还可随时通过邮寄录像/照片碟片的方式与家人好友第一时间分享乐趣。

优点3：高效多能

首先，主流16×产品刻录一张4.7GB盘片只需要5～7分钟，打开光盘仓和软件一下子就可以搞定。进一步，刻录盘能在多用户、多PC、多终端、多种数字设备间实现多媒体文件和大体积文件的自由流动。因为数字多媒体存在不断进化，比如FLAC格式能提供无损的音质，体积却比MP3大很多，越来越大的游戏、HD视频，又如普及迅速的高清DC、DV、硬盘录像机和方兴未艾的高清电视。再进一步，一部电影需要能在卧室和客厅两个地方播放，加上越来越多的家庭拥有第二第三台电脑。个人和家庭都需要通过便捷高效的途径访问各种信息，将多媒体数字文件从取得、下载到交流、播放的接力棒高效率传递，此种需求令得传统硬盘存储力不从心，而对于刻录盘则很简单。

优点4：物美价廉

好几年来，光存储产品是降价幅度最大的电子产品，2001年以前，你别想用2000元买到一个12×的CD内置刻录机，而现在，准备不到一半的预算就可在最尖端的外置DVD刻录机主流产品中挑个够。当然更吸引人的还有使用成本：容量/价格比——既然BT和电驴比起小商店般的HTTP&FTP下载简直就像无所不备的超级市场，既然在这儿只要用带宽"买单"就可以挑出数不清的好东西，难怪在BT时代，下载已经从圆舞曲、进行曲变成了狂想曲。躺在网络晴空下如茵绿草上一边享受阳光、一边享受无尽精神美食的是现代网络人，以及他们被影视、游戏、音乐等多元优质资源撑爆的硬盘——与此对应，从OEM一线厂的2元到索尼的2.9元的单片刻录盘价格，使用16×DVD刻录盘，每50元的成本支出就可以换到100GB容量，存储成本是其他任何方式根本没法比的。

移动记录进行时

有时，你会突然有一种强烈的预感立刻就要发生什么事，虽然并不清楚具体是什么，2004年12月26日上午，呼吸着咸湿的海风，Joe站在印度洋海边旅馆的2楼屏息远眺海岸时正是那种心情，接下来发生的事情令他永生难忘：黑色的骇浪蓦地涌上堤岸，推土机般地将挡路的一切东西冲垮，一群游客本来还站在海边饭店的游泳池旁好奇地张望，几十秒钟后，滔天巨浪已经席卷而来淹没了那里的一切。我们能够看到这个恰好反映整个人类对于浩劫猝不及防的场面，是因为Joe当时带着DV，并将拍摄的录像用移动刻录机保存，然后以博客方式放到了网络这个地球村上……

LG GSA-2164D

类型：DVD±RW/DVD-RAM
参考价格：599元
炫目度：★☆
性能：★★★
性价比：★★★★☆



以大勇姿态跳水的大厂低价杀手，市价刚好等于上市时的一半。烤瓷面板和银边搭配很抢眼，在机身两侧和底部设计了便于摆放并兼具减震功能的槽状橡胶条。兼容全格式支持16×DVD±R写入、8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写。8×DVD+R DL写入、4×DVD-R DL写入给双层刻录提速不少，并可进行5×DVD-RAM写入。USB2.0高速接口提供了480Mbps/s的传输速度，因为搭载了自己的Super Link防刻死技术，GSA-2164D可有效防止刻录时出现"缓存区欠载"错误而导致的盘片浪费。

台电宙斯双16×

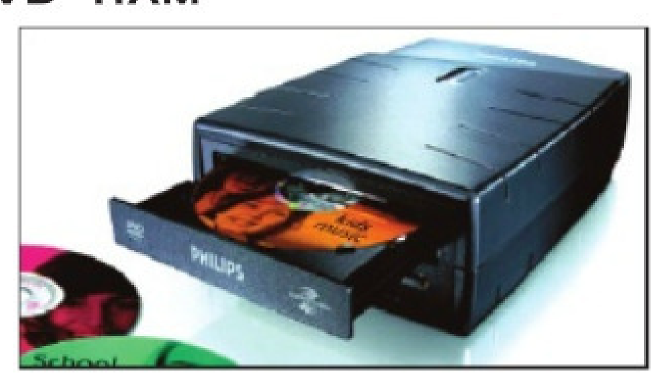
类型：DVD±RW/DVD-RAM
参考价格：699元
炫目度：★★☆
性能：★★☆
性价比：★★★☆



钢琴烤漆镜面机身，整个面板上只有一个单键。能通吃所有规格的盘片，除支持16×DVD±R写入、8×DVD+RDL写入、4×DVD-RDL写入、8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写、16×DVD-ROM读取、48×CD-R写入、24×CD-RW复写、48×CD-ROM读取外，还支持5×DVD-RAM写入及复写，轻易实现光盘当移动硬盘用。第二代HPPS2全息精确定位技术可增强刻录过程中的稳定性，避免在定位、读写和伺服过程中所产生的刻录错误，同时主动数据传输优化技术可确保数据传输的完整性，最大限度保证成功刻录。

飞利浦SPD3300CC

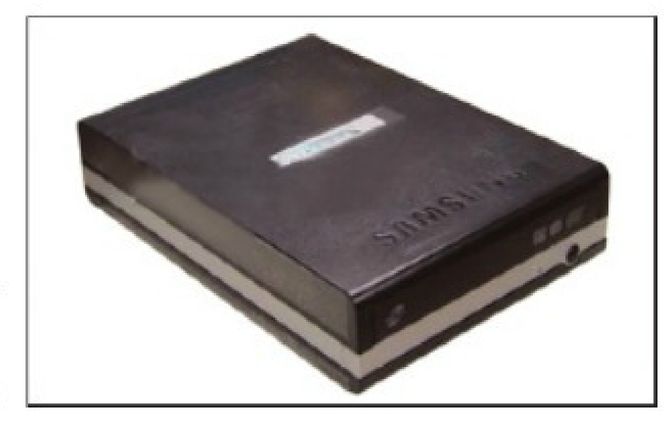
类型：DVD±RW/DVD-RAM
参考价格：699元
炫目度：★
性能：★★★☆
性价比：★★★☆



大气粗线条的全黑机身设计，净重约1kg,除了个性化光雕功能，身具飞利浦激光动态校正技术，激光调校和倾斜控制两大专利可确保刻盘质量达到最优。无缝连接技术则可以有效防止因缓存欠载而造成的光盘浪费。它支持16×DVD±R写入、8×DVD+R DL写入、8×DVD-R DL写入、5×DVD-RAM读写的能力，同时拥有8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写、16×DVD-ROM读取、48×CD-ROM读取、24×CD-RW复写及48×CD-R写入的能力，涵盖了目前所有的刻录盘片。

三星SE-S184

类型：DVD±RW/DVD-RAM
参考价格：799元
炫目度：★★
性能：★★★☆
性价比：★★★☆



大方沉稳的黑色外观，支持18×DVD±R写入的先锋产品之一，同时支持8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写、8×DVD±R DL写入和12×DVD-RAM写入。CD方面，支持48×CD-R

写入和32×CD-RW复写。其光雕技术允许用户在光盘背面刻写个性化图案，这种技术是用激光雕刻涂在光盘上的一层特殊材料，使其颜色发生变化，从而实现雕刻的效果。物理结构上光雕刻录机比一般的DVD刻录机产品多了一个光头，是专门用来定位的“光学定位器”，用来保证雕刻图案时的准确性。实现该功能同时需要刻录盘的支持，一般支持光雕的刻录盘比普通光盘略贵一点。

索尼DRX-S50U

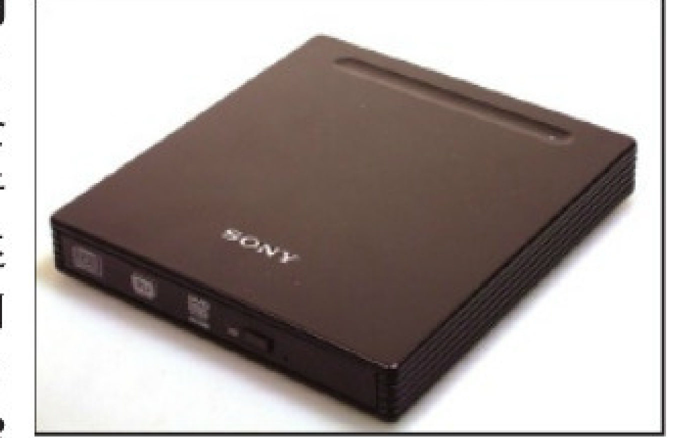
类型：DVD±RW/DVD-RAM

参考价格：1150元

炫目度：★★★★☆

性能：★★☆

性价比：★★☆



这款产品拥有400g的体重，140mm×21mm×152mm超薄全黑的极简化机体非常便于携带，特殊材质的外壳还可有效解决指纹印或刮伤等麻烦。最高支持8×DVD±R、4×DVD±R DL、5×DVD-RAM、8×DVD+RW、6×DVD-RW、24×CD-R/RW速率刻录，提供了Power-Burn Conformed缓存欠载预防功能，稳定性和兼容性保持着索尼光存储素有的优良传统。

索尼DRX-830UL

类型：DVD±RW/DVD-RAM

参考价格：1199元

炫目度：★★★★

性能：★★★★

性价比：★★☆



银色塑料机身质感与手感俱佳，流线转角设计与镜面挡板既协调又出位。支持18×DVD±R写入、8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写、8×DVD±R DL写入和12×DVD-RAM读写。在机身背面是电源开关、直流电源输入及一个USB 2.0接口、一个IEEE1394火线接口。借助独家OPC“即时能量控制技术”，DRX-830UL能根据刻录盘性质动态调整激光束的功率，减少刻录过程中的阻力和误差，并随时监控激光能量反射的幅度，使之始终保持正常值，从而增强刻录稳定性与兼容性。

移动办公进行时

广告人米军是个习惯把车子当成移动办公室的工作狂，因为工作关系每天要和很多人打交道，上千个人的职位、Mail、联系方式之类的信息记录、文件、商函的处理，都是靠IBM X41加GPRS上网卡的组合才可应付自如，能保持与公司和客户的信息交流不一定能带来什么，重要的是保证不会错过任何有用信息。不论是在工作室、塞车时，还是在周末自驾的途中，不论是需要备份工作还是刻录DVD样片在第一时间交送客户，这套组合都可后顾无忧地随时随地实现……

惠普DVD940e

类型：DVD±RW/DVD-RAM

参考价格：1299元

炫目度：★★☆

性能：★★★★☆

性价比：★★



惠普DVD940e采用务实的黑色外壳，在侧面与机面尾部都设计了许多散热孔，虽不是超薄机身，但整体做工一流。DVD940e除了自己发明的光雕技术外，可支持18×DVD±R写入、8×DVD+RW写入、6×DVD-RW写入、8×DVD+R DL写入、8×DVD-R DL写入、12×DVD-RAM写入。而CD光盘片方面，依然支持48×CD-R写入、32×CD-RW复写和48×CD-ROM读取。高效能的减震系统设计，可降低烧录与读取时的震动与噪声，优异烧录技术可避免Buffer Underrun错误产生，并有烧录功率校正功能来进一步确保烧录品质。

华硕 SDRW-0806T-D

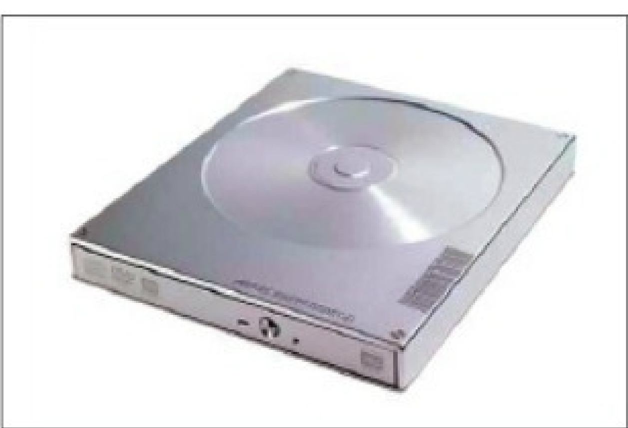
类型：DVD±RW/DVD-RAM

参考价格：1499元

炫目度：★★★★☆

性能：★★☆

性价比：★☆



作为曾经拿下iF工业大奖等荣誉的产品，SDRW-0806T-D采用42.5mm×148.5mm×18.9mm的铝合金材质银色机身，在搭配那些时尚超薄笔记本时肯定能让人眼前一亮。它支持8×DVD±R写入、8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写，同时支持2.4×DVD+R DL写入和2×DVD-R DL写入。在常规功能方面则支持8×DVD-ROM读取、24×CD-R写入、24×CD-RW复写、24×CD-ROM读取和5×DVD-RAM读取，IEEE 1394接口的提供对苹果用户很有用，同时采用了多种可对盘片品质与刻录状态进行监控并自动调整的技术。

PIODATA DR-824PD

类型：DVD±RW/DVD-RAM

价格：1599元

炫目度：★★★★

性能：★★★☆

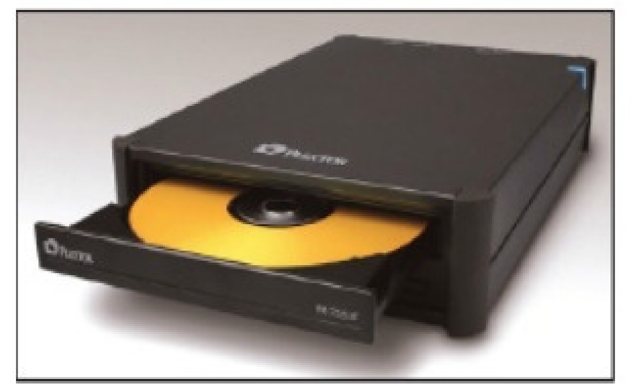
性价比：★☆



这款产品拥有时尚感横溢的铝镁超薄机身，还配备了LED屏幕显示和遥控器。除了支持8×DVD-RW、6×DVD±RW，还支持MP3、MPEG-1（VCD/MPG/DAT）、MPEG-2（DVD/VOB）和MPEG-4（AVI/DivX/Xvid）等音视频格式在外接终端的直接播放。在320g重量和218mm×153mm×18.5mm的纤巧身躯上提供了丰富接口，包括USB2.0接口、Audio输出、VGA和S-Video和Video输出，除了用来当笔记本外置DVD刻录机，还可与电视直接连接，作为DVD播放器使用，更可通过由光纤数字转接头输出5.1立体环绕音效。

浦科特PX—755UF

类型：DVD±RW **参考价格：**1799元 **炫目度：**★☆ **性能：**★★★★ **性价比：**☆



亮黑色机身简洁而贵气十足，拥有USB 2.0与IEEE 1394火线双接口。增强型写入策略智能判别技术“AutoStrategy”具有自我学习的能力，可智能判断并生成未知盘片的最佳写入策略，只要盘片本身无品质问题，可兼容绝大多数盘片。配合4种独特的工作模式，最大限度解决了由于盘片兼容性问题所带来的烦恼。同时，PX-755A还集实时功率最佳化、超速刻录、一次性刻录盘片记录的数据快速消除、激光功率写策略多段调节、刻录密度多级变更、光盘数据加密、手动参数设置静音、盘片品质直观确认、自我故障诊断一系列强化技术的万千宠爱于一身。

移动硬盘篇

数据、信息、多媒体是我们时代的关键词，去年地球上所产生的信息量，就比21世纪之前所有时代的总和还多，比特流如水和电一样欢快地在每个人身边静静流淌着，无声无息却不可或缺，高清春风从DC、网络吹拂到DV、TV，引人入胜而来日方长。怎样高效可靠地保存、流动、处理、使用数字化信息的选择题，摆在每个人面前，而移动硬盘或许是带你自由飞扬在数字晴空的最好办法。

爱国者抗震王UH—P759

容量：60GB
参考价格：599元
炫目度：★☆
性能：★★★★☆
性价比：★★★★



娇贵的数码产品最怕摔，而当装着重要资料的移动硬盘不慎“自由落体”时，恐怕主人的心也会跟着低落到底，特别是对于时间就是金钱、不容丝毫闪失的商场就更是如此了。除了在爱国者同类产品中常用的大刚度悬臂技术等6层保护系统，抗震王UH-P759更还模仿汽车的避震原理，在内部6个面的关键位置配备了54个微型气囊。即使移动硬盘不慎跌落，这些以树脂制成的气囊将承载绝大部分冲击力，使对盘体的直接冲击降到最低。

旅之星MAX—002

容量：80GB
参考价格：880元
炫目度：★★
性能：★★★☆
性价比：★★★



实际上数码伴侣就是一种功能更强化的移动硬盘，对于经常外拍的数码玩家非常实用，像MAX-002这种价格和普通移动硬盘接近的产品就很值得考虑。它支持几乎所有的主流存储卡类型，包括CF、CFⅡ、MD、SD、MMC、SM、xD、MS、MS Pro6共9种。体积为115mm×77mm×22mm，抗震性能达到800G，其内嵌照片智能恢复工具，一旦发生照片被误删除的状况，可以实现一键恢复。智能加密工具则可有效保护照片或私人文档等隐私数据。

移动拍照进行时

从第一次尝到鲜后，在大礼拜背着背包去城市外玩徒步穿越成了雯雯和小岗不变的周末节目。从最初的知名景区，到此后的无名小村镇、山沟、林区，只要有路的地方就去，而不论到哪都能收获一些惊喜，以及许多像样不像样的风光照。从前，小家子气的存储卡总让他们面对美景不能尽兴咔嚓，直到一个带USB Host功能的移动硬盘出现，他们的D70才开始得以大拍出手，本以为这种种快乐是专属的，后来才在网上相见恨晚地发现，原来像他们一样乐此不疲的色友族群声势浩大……

忆捷存储王Ⅱ代

容量：60GB
参考价格：599元
炫目度：★★☆
性能：★★★★☆
性价比：★★★★



从性能指标上看，这款产品拥有7200r/m、SATA接口、Cypress68300B芯片、8MB缓存，在同类产品中几乎找不到对手。外壳采用特殊的进口防弹材料，其“立体结构的抗震技术”具备良好的抗震能力。铝镁合金金属外壳散热性优良，低电压启动技术适合各种主机，防静电设计可有效保护盘体安全，附赠的加解密软件EA Key实用方便。

明基DP1000

容量：250GB
参考价格：1099元
炫目度：★★★★
性能：★★★★
性价比：★★★☆



在高清风潮中，容量瓶颈开始出现，比如网上可下载到WMV-HD和MPEG-2两种HDTV，以tp或ts为后缀的大小通常在8GB以上，以WMV或AVI为后缀的至少也有4GB，一部长如《指环王3》的片子，大小在20GB以上，对付HDTV，哪怕只是腾挪复制几部片子，也要200GB以上的硬盘才能搞定。DP1000拥有清爽可人的外观和7200r/m转速可轻松实现HDTV随身带或是大规模的数据转移，优良的蜂巢散热系统增加了稳定性，零接触磁头技术在盘片外设立了固定支架，因此在面对常规震动和惊险状况时，不会发生因为磁头触及盘面而导致数据损失的状况。

结　语

越来越大的容量、越来越低的价格、越来越进化的性能、越来越多的应用，便携数码装备日新月异，移动存储的进化也永无止境。有朝一日，当走过新一代存储技术的彩虹桥，初次来到存储无极限的自由之疆时，我们同样会像漫游到奇境的爱丽丝一样不敢确信，继而流连忘返逍遥其中。P



数码来风

■广东 GZ

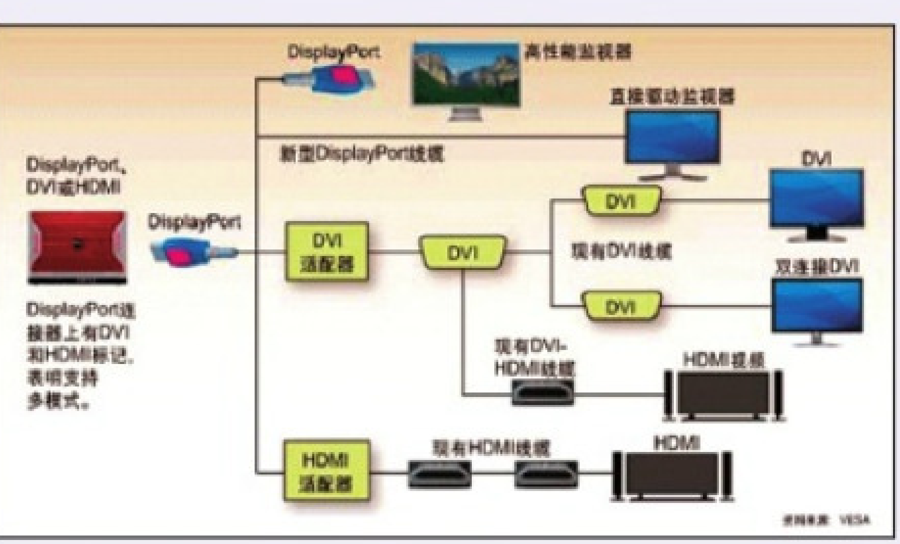
市场前瞻

当IT巨头英特尔毅然决定出售Xscale芯片等诸多通信与应用处理器部门时，众多分析家和媒体纷纷对此唏嘘不已，难道英特尔要抛下十数年苦心经营，累计投入超过百亿美元的通信市场？收购者Marvell以及通信领域的其它竞争厂商则庆幸不已：或者这就是英特尔将从移动通信领域逐步撤出的信号。全世界不经意间忽略了另一个巨头微软造势UMPC的同期动作，忘记了曾经的W-I联盟一贯的制胜定律。卖掉了亏损累赘的手机相关产品线，却并不意味英特尔就要撤出手持终端市场，这其实是英特尔以退为进的巧妙策略，在UMPC这种新的手持终端上，英特尔的优势将会发挥到极致。源于ARM内核的XScale并不是X86架构，UMPC将是英特尔用X86架构来统一手持终端的先锋，如此即能轻易解决目前各种终端设备上的应用和内容瓶颈，因为这些应用和内容原本就是基于PC的X86架构。虽然寥寥无几的第一代UMPC太厚重，功耗相较于Notebook也没有吸引力，但且慢断定这又是一款失败的微软式硬件，因为它的真正主推者是英特尔，而不是表面的主导者微软。

2008年英特尔将会推出面向UMPC/MID专门设计的Menlow平台，这才是给UMPC带来革命性变化的全新产品，专为便携设备设计的Silverthorne处理器采用创新的低功耗嵌入式IA架构，Poulsbo芯片组则会将目前UMPC采用的南北桥两颗芯片集成为一颗，整个UMPC的电路板面积可以比一张扑克牌还小，而两者加起来的功耗仅为3W。最关键的是基于Menlow平台的UMPC/MID产品，均价将从目前的2000美元降到500美元，然而这一切还只是起点远不是终点。一旦双芯片的Menlow平台成功立足市场，那么高度集成、功耗更低、更加轻薄的单芯片平台将是UMPC的终极方案。轻松越过价格、功耗和应用的制约，单芯片平台的UMPC市场前景将会一片光明。不能与外界联通的UMPC只能是一个孤岛，这也是英特尔为何成立MID联盟的真实企图，即利用UMPC+WiFi/WiMAX统治未来的手持信息终端市场，这是关系到英特尔至少未来10年的生存大计。那么谁是UMPC未来成长的主要对手？很显然WiMAX和3G网络的竞争就是背后的答案，UMPC与手机阵营之间的对抗将不可避免。因此尽管UMPC+WiFi/WiMAX能轻松实现语音通信功能，英特尔仍然低调谨慎宣传UMPC的主要目标是无线互联网接入的数据业务，毕竟提前引发WiMAX与蜂窝网对抗绝对是不明智的事情。不过顾此失彼的英特尔似乎忘记了手机未来10亿市场的增长力同样是数据业务，这就意味着同样在单芯片道路上的两位开拓者，分属不同市场的TI与英特尔5年内不得不生死相搏，胜负的关键正是背后的单芯片集成度之争。

焦点热评

DisplayPort，HDMI杀手？钱包杀手！



在数码全高清浪潮席卷业界之际，后PC时代家电产品和电脑产品两大阵营联姻是必然趋势，而HDMI数字接口则成为两者联系的纽带。不仅HDMI接口成为平板电视的标配，越来越多的显卡、显示器乃至主板也都开始配备HDMI接口。不过HDMI接口真的就是未来数字视频接口的标准吗？答案是否定的，HDMI正面临前所未有的强力挑战。事实上PC和家电平台的数字视频接口之争，曾经是HDMI、UDI和DisplayPort之间的三国演义，不过是因为HDMI接口出现最早而拔得头筹。UDI作为以DVI为基础的接口技术一度被寄予厚望，然而就在2007年3月末，UDI的主要支持者英特尔突然倒戈，转而投靠另外一个接口标准DisplayPort，数字视频接口之争几乎瞬间就演化为DisplayPort和HDMI的双雄之霸。

究竟DisplayPort和HDMI谁会统一家电和PC两大平台？可以说这是无法预料的问题。HDMI的视频传输技术同样基于DVI接口技术，和DVI一样都需要通过TMDS进行信号转换并传输，而显示设备则需要将这些信号再还原成驱动信号才能显示，也就是说HDMI接口是在原有技术基础的一种改良。而DisplayPort接口技术则可以说是一种革命，它无需TMDS技术一样的信号转换过程，直接以微封包架构传输原始的像素信息。因此两者尽管有大量相似之处，例如都可通过一条电缆同时传输视频和音频数据、都支持数字版权加密技术等，但由于技术本质不同将导致实际应用的区别。虽然HDMI接口已占据了广泛市场，但由于电视和PC的显示标准不同，讨厌的过扫描现象还是无法避免。尽管电视机厂商和显卡厂商都以各自方式来解决这一问题，但HDMI接口的这个问题是客观存在的。DisplayPort接口可以完全避免过扫描，而且由于设计之初就考虑到兼容问题，因此可搭配各种芯片进行诸如TMDS一样的信号转换。所以只

要配备相应的转接芯片和电缆，就可完成从DisplayPort到DVI、HDMI的兼容连接。反之DVI和HDMI输出DisplayPort接口显示设备则是不可能完成的任务，因此其实不仅是英特尔，AMD也已经在路线图中明确表示对DisplayPort的支持。

很显然HDMI和DisplayPort都有各自的支持厂商，他们分属家电产品和电脑产品两大阵营，显而易见的是，这两种接口将分别在各自领域得到全面推广。对于家电阵营而言HDMI接口更符合自身利益，经过4年多的发展，这一接口已被影音娱乐产品广泛使用；而对于电脑阵营只有DisplayPort才能满足用户在显示器设备上的所有要求，HDMI接口将在不久之后被淘汰出PC平台。谁能最终取胜取决于电脑阵营与家电阵营谁能对对方的市场产生更大影响。剩下唯一的问题是谁将为那些带有HDMI接口的电脑产品买单？显然永远是无辜的消费者。

GZ视点：索尼次时代游戏机PS3和微软次时代游戏机Xbox 360的大打出手，背后其实是高清碟片Blu-ray DVD（蓝光）和HD DVD两种光盘格式之争；苹果的Quicktime和微软WMV的口水仗，背后同样是高清编码格式MPEG4-AVC（H.264）和WMV9-HD（VC1）的纠缠不休，这进一步导致蓝光阵营主推H.264而HD DVD阵营力捧VC1；而HDMI和DisplayPort接口之争也只不过是高清市场中标准之争的又一延续。事实上在数字全高清远未尘埃落定的新阵地，每一寸标准领地都有国外IT巨头在殊死搏杀，遗憾的是这一切都没有中国企业的身影。曾经被寄予希望的EVD联盟，目前主推第二代产品居然应用晶晨半导体4:3的960×720p片源格式，实质上也就是HVD。打着集体利益之名却只谋自身技术的落地应用、产业化和收益，中国标准又岂能寄望于此等短视之流？

市场速递

诺基亚 5700



4月24日诺基亚发布全新手机XpressMusic 5700，作为3X系列手机3250的后继机种，XpressMusic 5700承袭了3250的扭转设计，其中正面为数字键，反面则为音乐播放操作按键。它使用Symbian S60操作系统，支持3G上网、视讯通话（UMTS）等主流的趋势，并且侧边放置一颗200万像素摄像头。标榜为音乐摄像手机的XpressMusic 5700，最值得注意的是拥有一颗独立音效芯片来强化音质效果，并搭配A2DP蓝牙立体声的播放，同时也支持WMDRM（FairPlay）格式，可连接通用的3.5mm耳机接孔及支持扩充至2GB的MicroSD卡。目前该款手机出呛红与酷黑两种款式，随机附赠1GB Micro SD卡，建议市场售价大约是3725元。

艾利和 B20

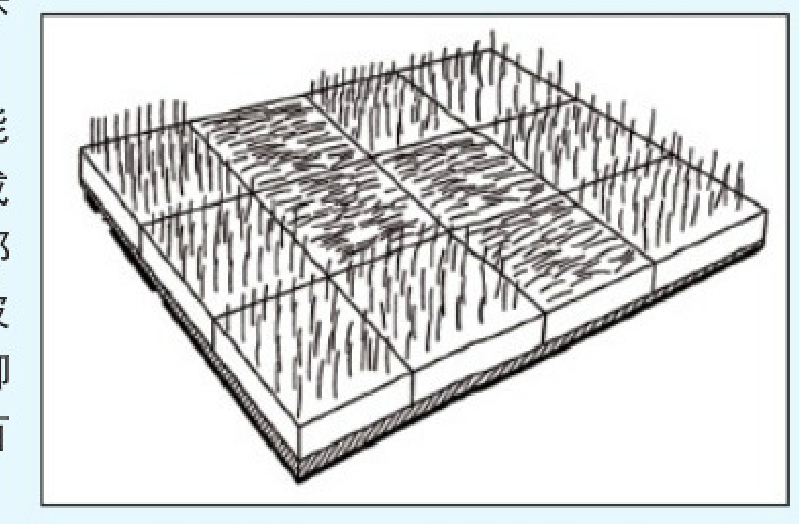


在发布只能看电视/听广播的B10迷你便携数字移动电视后，艾利合日前推出了后继的B20 DMB TV。这只新改版机种大大提升了硬件参数，不仅将屏幕增加到2.4英寸QVGA TFT、还内置了4GB内存和MiniSD扩充槽。因此B20并不再是单一的便携数字移动电视播放器，而且也可让用户录制FM和电视录像。当然B20也顺便支持 MP3、WMA、OGG、MPEG-4、WMV9和JPG档案的播放。在MP3、影片播放和数字电视的不同应用时，电池大约分别可支撑26、5及4小时。B20在4月25日以2200元人民币的价格上市，而更低的2GB版本则要价1700元人民币。

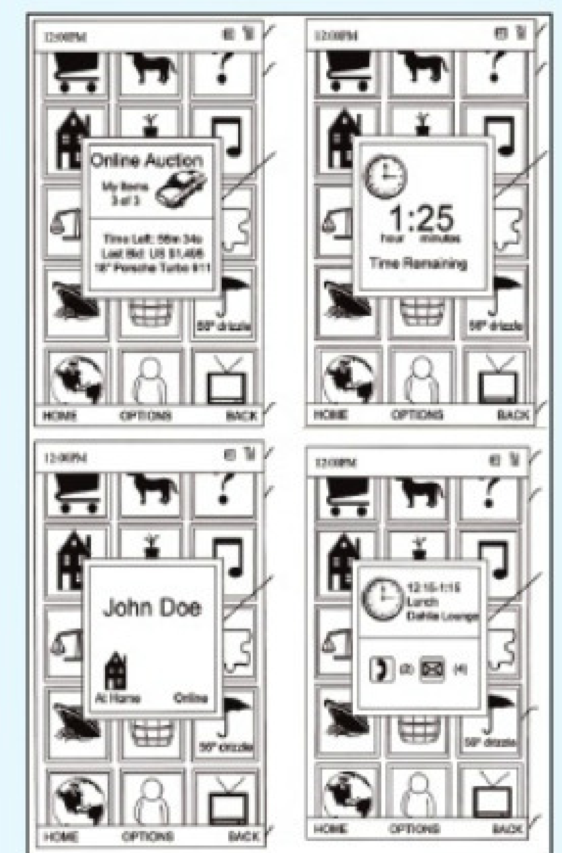
市场速递

飞利浦的毛茸茸屏幕

显示屏幕的发展方向不一定就是更大、更薄或更贵，采用特殊技术也是博得用户欢心的一种办法。例如Philips正在申请的一项显示屏幕专利，就是如何使得长了毛的屏幕显示出漂亮的图案，当然或许称作纤维屏幕更加专业。相信用户很容易理解纤维屏幕上毛的功用，那就是用来组成屏幕的基本像素。因此纤维屏幕的原理大致也不难理解，当一个像素里的纤维带电时就会竖起来，而不同竖立的根数和角度大概能显示出不同颜色，如此即能实现显示图案的最终目的。这项技术将来可能会被应用在家具或是衣物上，或许哪一天家里的高级波斯地毯就会成为脚感舒适却又花样百变的魔毯。



微软Zune的活动窗口？



这是微软向美国专利商标局提出的专利申请，也许会应用在未来的Zune Phone等手持装置上的界面，但也有可能就此不见天日，这取决于微软有没有跟进iPhone的决心。从专利的简介可以得知，这个界面是由传统的X宫格排列出的主选单，而每个单元除了作为程序快捷方式之外，还会自动显示各个软件/程序目前的使用状态，或实时将窗口影像截取。这大概跟Mac OS X的Dock窗口缩图、Vista任务栏活动窗口类似。此外活动窗口还可提供快捷操作，例如读取邮件但不需要进入邮件软件界面，也就是类似于网络浏览的RSS功能。不管怎么说，手持设备上若能实现这样的界面也确实是不错的创意移植。



头牌新闻



CeBIT华旗展品被扣事件澄清 Sisvel就此误会表示道歉

■ 本刊记者 壹分

在今年3月15日汉诺威CeBIT展览会上，由于华旗专利费由代工厂支付，华旗不在专利付费名单之列，发生了华旗展团展品被德国海关查扣的误会。事件发生后，Sisvel立即书面表明此次事件是一个误会，他们愿意与爱国者这样的知名公司建立良好的关系。双方经过沟通，Sisvel向华旗道歉，双方不但消除了误会，而且增进了了解，进而达成了代理意向，Sisvel将代理爱国者发明专利向全世界推广。4月26日，华旗资讯与Sisvel在京正式签署战略合作协议，同时宣布，双方将合作在全球范围内推广华旗爱国者的自主知识产权。来自信息产业部、科技部、北京市政府的相关领导见证了这次签约，并对这次合作给与肯定和鼓励。

双方此次签约确定了华旗的数字水印数码相机技术（国际专利号：PCT WO2006099788）和SATA连接器（国际专利号：PCT WO2007012238）两项专利作为第一步合作的内容，Sisvel将为这两项专利技术做全球性推广，并进行全程产权保护。在本次签约仪式上，Sisvel公司CEO Giustino De Sanctis先生表示，与中国企业合作，共同向世界推广中国知识产权，对于Sisvel公司来说也是首次。这次合作可以说是一次中外知识产权合作的里程碑，标志着中国专利开始走向世界。他们希望与更多具有自主知识产权的中国企业合作，共同推广中国专利技术，并相信此次与华旗资讯的合作会有一个美好的未来。华旗资讯总裁冯军表示，此次与Sisvel的误会不仅完全消除，而且促成了双方的合作，再一次体现了国内外对知识产权与专利全球化战略的高度重视，拥有越来越多专利的华旗，将迎来中国品牌在国际舞台展现自己实力、推广中国人自己的自主知识产权的有利契机。



Sisvel CEO Giustino De Sanctis与华旗资讯总裁冯军宣布签约成功



硬件店

朗科MP4“薄大精深”

无论是显示器抑或电视机，对于“薄”与“大”的追求正成为时尚潮流，如今这股潮流正袭入MP4领域。日前，朗科公司（Netac）宣布：最新款4.3英寸16：9超大宽屏、超薄设计的酷贝数码碟机MP4 P180正式上市。该产品采用1600万色的TFT屏，显示细腻。P180的厚度仅为16mm，非常方便携带，可支持DVD、VCD和MPEG-4等多种主流视频格式，无需转换，即存即播。



爱国者月光宝盒彩绘机箱

4月24日，爱国者正式推出包括“男孩儿”“女孩儿”“火焰”等6款产品月光宝盒彩绘系列机箱。该系列产品采用先进的水转印技术，确保机箱表面图像的清晰逼真，机箱内部采用新型整体制成工艺，有效增加机箱坚固度，电解镀锌全钢材质，散热设计符合英特尔38度标准，并为DIY玩家预留了前后风扇位。值得一提的是定位于不同性别的“男孩儿”“女孩儿”机箱，将机箱完全拟人化，是本次彩绘系列主推的产品，在凸显个性的同时，首次提出了“情侣版机箱”的概念。



富彩8600GTS魔龙版上市

NVIDIA在美国时间4月17日正式发布了全新中端DX10图形核心G84/G86，首发一共3款产品，分别为采用G84-400核心的8600GTS、采用G84-300核心的8600GT和采用G86核心的8500GT，8600GTS作为三者中定位最高、性能最强的一款产品也理所当然成为关注度最高的产品。作为NVIDIA核心AIC厂商之一的FORSA富彩率先推出了8600GTS魔龙版显卡。该显卡基于全新的G84-400核心，80nm工艺制程，采用高效的统一渲染架构，核心内建32个流处理器，完美支持DirectX10，支持Shader Model 4.0，并且延续NVIDIA G80的特性，继续支持SLI双卡互联以及PureVideo HD技术，最高可支持2560×1600超高分辨率。基于P401全公版设计的富彩8600GTS魔龙版显卡布局简洁工整，用料上乘，大量采用三洋OSCON固态电容。内存方面选用三星1.0ns GDDR3高速显存，容量为256MB，核心/显存频率高达675/2000MHz。

市场参考价：1699元。



金士顿内存，平民法拉利?

近日，金士顿推出中档内存DDR2-667，以适应Intel 945系列芯片组或nForce 550芯片组等目前主流的大众系统平台。金士顿DDR2-667很好地解决了普通内存延时参数的问题，另一方面，金士顿DDR2-667以可稳定运行在DDR2-750的频率，甚至部分批次可超频到DDR2-800，对于用户来说等于用普通产品的价钱买到了高一级的产品。金士顿方面希望DDR2-667内存能成为符合大众用户的“平民法拉利”。



明基液晶春季新品

2007年4月18日，明基在北京举办了“拓展‘液晶’新版图——BenQ液晶春季新品秀”，推出旗舰级S系列液晶电视、多用途高定位的“Q频道”VP1901液晶电视及专为高端游戏用户设计的“钢弹”系列液晶显示器。BenQ旗舰级液晶电视S系列（SH3731/SH4231）采用FULL HD全高清规格，提供性能更强的Senseye双核技术、数字接口对1920×1080分辨率“点对点”支持能力及1080P信号的处理能力，并拥有丰富的扩展接口。VP1901液晶电视则针对刚创业的年轻人设计，虽然屏幕尺寸比S系列较小，但融合了电视、显示器功能，超越主流的分辨率保证清晰细腻的图像品质，16：10宽屏格式满足其连接电脑时作为高分辨率的19寸宽屏LCD使用。另外，“Q频道”丰富的接口可连接PC、DVD、有线电视、DV/DC等视频源设备，同时还具备HDMI接口。



BenQ家族添新“鼠”

BenQ最新推出逍遥熊P610、幻影熊P200和无限彩狐P600等3款全新笔记本鼠标。

其中P610拥有1000 DPI高分辨率光学技术；多重省电模式，可让电池使用时间达3个月以上，解决困扰无线一族的无线鼠耗电难题，当电量过低时，智能型低电量指示灯则会提醒您及时更换电池；超薄USB接收器位于鼠标尾部，贴心易用。P200针对游戏玩家用户设计，符合人体工学的愉悦握感，玩家可于游戏中精确瞄准、迅速位移。内置1600 DPI激光感应器使该鼠标能在泛着油漆光泽的木纹家具表面使用自如，其灵敏犀利度可见一斑。原来，它内置1600 DPI玩家级激光感应器，不仅提供驰骋游戏的乐趣，还大大拓宽鼠标的使用环境，此新一代感应技术的感应度为一般光学鼠标的20倍。P600则以女性或手小者为对象开发，五种省电模式节省电池费用，使用时间长达3个月，27MHz无线技术搭配800 DPI Avago光学感应器，精准定位。金属质感烤漆外观，手感相当好。


无限彩狐P600


逍遥熊P610





软件圈

中关村知识产权保护再掀高潮

由北京市知识产权促进局、中关村自主品牌创新发展协会、网刃数字版权保护平台联合举办的“中关村企业防盗版政策与实践”研讨会在北京举行，包括华旗资讯、慧峰信源、新雷能、东方灵顿等20多家中关村知名软件生产和销售企业参加。此次研讨会旨在通过研讨的形式共同解决中关村知识产权保护面临的问题，学习知识产权保护政策，积极开展防盗版实践应用，对中关村高新技术园区及各软件企业的知识产权保护工作具有指导和借鉴意义，是在第7个426世界知识产权保护日期间，国家政策与实践应用共同服务于知识产权保护的一次研讨会。此次研讨会，以解决困扰中关村软件多年的盗版问题为出发点，指出了许多切合中关村软件需求的防盗版解决方案和具体应用案例，也将网刃平台推广给中关村的软件企业，借助网刃平台的优势解决软件产品基于互联网进行大范围“免费”分发问题。



网络帮

FlashGet欲做万能下载器

4月29日，ZCOM公司宣布，快车（FlashGet）再度升级，全面支持eMule，成为目前最全面的“万能下载器”。近日亮相的快车1.83 beta版中，创新性提出P4S功能的概念，在P2S基础之上全面支持HTTP、FTP、BT、eMule等4种下载协议，大大提升了网络下载的稳定性和下载速度。快车的作者侯延堂认为，互联网是一个巨大的“宝藏”，充满了可供下载的各种电影、音乐、软件、游戏等资源……然而分布于HTTP、FTP、BT、eMule等不同的下载源的内容，如同将“宝藏”藏于一座座孤岛。如果需要一个个去探访则太耗时间，只有将这些孤岛串联起来，通过一站式服务的下载服务，才能最大程度节省用户的时间，满足网络下载的需求。

记者言

■ 本刊记者 生铁

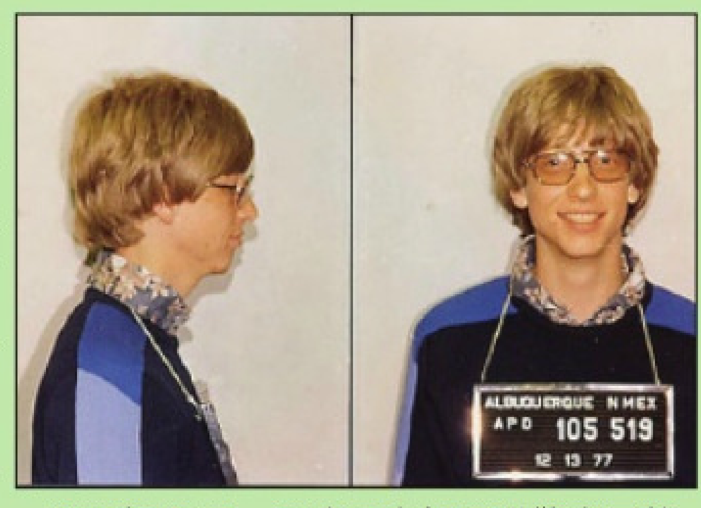
比尔·盖茨的10次中国行里藏着什么？



4月18日，比尔·盖茨再一次出现在中国的土地上，这已经是他的第10次访问中国了。转眼间，距离他第一次访华，已经有整整13年过去了。13年对于IT行业而言，相当于跨越了几个时代。在13年前，当今IT行业中80%以上的中层骨干，那时还刚刚面临大学毕业，他们人生的第一份工作还没有开始，而比尔·盖茨和他的微软，这13年来在IT行业中所处的位置和所扮演的角色，却几乎从没有过根本性的动摇。有人想过这是为什么吗？

回首13年来盖茨的10次访华，我们会发现，前5次访华都集中在4年的时间里。如果说1994年3月盖茨第1次来到北京是初步与中国的政界和IT界建立了联系、第一次对中国的IT行业和社会状况有了初步了解，那么1995年后半年的两次访华，可以说他用最快的速度完成了对中国的考察和市场的建立。

虽然1994年的初次访华时他最重要的工作是为Windows 95中文版的顺利发售打好基础；虽然在1995年第2次访华时他还貌似很轻松地游览了中国的敦煌、西安和三峡等地，但他做这些事的所有目的都是为了实地考察中国的整体情况，他所做的每一件事无不是以商人的思维来进行的。果然，在1995年他第3次访华时，他访问了广东。3次访华，北京、甘肃、陕西、湖北、重庆、广东……如果你在中国的地图上标注一下他的行程，就能明白他的用意。这也是为什么后7次访华他再没有“游山玩水”的原因。



1977年12月，因违反交规而进警察局的盖茨——你发现了么，通过媒体对人产生的间接印象往往不是最真实的

好吧，如果你觉得他的行程表里还缺少一个最重要的华东重镇——上海，那么1996年盖茨第4次访华，他就走访了上海。此行他不但与中国的商业界、IT界更走近了一步，同时也和中国政府达成了更进一步的沟通。

1996年，盖茨第5次访华。他来干什么呢？他开始对中国所拥有的大量年轻人才进行考察！他来到清华大学做演讲，而这对于那些有志于IT业的学子来说，如此近距离地聆听比尔·盖茨的演讲，也同样是一次“烈火遇干柴”似的经历。很多人说，是在清华大学演讲后，是因为比尔·盖茨被学生们的热情感动了，所以才决定将微软亚洲研究院从原计划的印度改设在中国北京——但这显然不是一个商人的思维模式。他来到北京，只是为自己最终的决定做最终的考察而已。

在经过前5次访华所进行的快速、初步的微软“登陆”行动后，比尔·盖茨以平均每两年一次的频率开始对中国进行访问——虽然每一次访问都有它的理由，比如微软进入中国10周年，比如出席某一个商业论坛……但最终决定这个访问频率的，恰恰是IT业发展周期所决定的——难道你们不觉得自己的电脑每过两年就该更新换代了？对于中国这个巨大的同时飞速变化的市场，盖茨每两年都要来亲自来华考察，不断修正公司的发展目标。

盖茨于2004年6月第9次访华，与国务院总理温家宝进行面谈并出席了多个商业大会后，却隔了3年才再次来到中国，这是为什么呢？原因是他2006年的行程被取消了，因为当时中国国家主席胡锦涛访问美国，盖茨陪同他参观了微软，并邀他去自家做客了。但是你别忘了，微软的CEO鲍尔默在近两年，始终保持着年度一次的访华频率。

看到这里，比尔·盖茨在你眼中的形象更真切了么？他更像一个电脑天才，一个商业大亨，还是更像一个注重实地考察的军事统帅？



头牌新闻

“竞技网游”《幻想大陆》公测

■ 本刊记者 大漠



与会嘉宾一起激活多明尼恩大陆

4月20日，史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（以下简称SEC）在北京珠江帝景酒店正式发布了网络游戏《幻想大陆》，这款游戏已于4月23日开始公测。会上，为了宣传这款网游独特的“竞技性”，SEC还请来了两位电子竞技世界冠军Sky（李晓峰）与RocketBoy（孟阳）前来助阵。《幻想大陆》的游戏制作人渡边范明向与会者阐释了游戏的创作背景和制作理念，包括在人设、画风、游戏操作等方面的细节。会后，记者对SEC总经理陈朝勋和《幻想大陆》制作人渡边范明进行了专访。

大众软件：请问为什么将《幻想大陆》定位成“竞技网游”，它和传统网络游戏有什么不同？

陈朝勋：首先，目前国内网络游戏同质化比较严重，大部分产品除了休闲游戏之外基本上都是角色扮演游戏。正是看到了这一点，所以我们愿意在引进的游戏类型上做一些新的尝试。另一方面，传统网游占用游戏玩家的时间过多，这是游戏本身设计的原因，但我们不认为未来的情况也会如此。而《幻想大陆》恰好符合我们对新游戏理念的追求：它具备目前所有竞技类游戏必要的竞技要素，又强调传统网游中合作的理念。《幻想大陆》的主要内容就是团队竞技，等级观念不是很重要，相信这种健康的、新型的网络游戏会在未来主导整个市场。



游戏制作人渡边范明（左）与SEC总经理陈朝勋（中）

大众软件：玩家喜欢日式RPG，是因为日式RPG的设计有它自己的特点，如果《幻想大陆》强调的是竞技性，那怎么保持日式RPG以往的特点呢？

渡边范明：《幻想大陆》既有RPG的一面，也有竞技的一面，两者并不是矛盾的。竞技是我们希望玩家了解的主要特色，但它会保持日式游戏一贯的特点。

大众软件：我们了解到，SEC今年会推出一系列产品，请问在《幻想大陆》之后还会有哪些产品面世？

陈朝勋：现在，SE总部正在进行《魔力宝贝2》的内部测试，SEC会把这款产品引进国内，目前我们还在紧锣密鼓地筹备中，相信它在今年上半年就会和所有玩家见面，我们希望越快越好。



晶合热点

国内首个专业电子竞技电视联赛



由上海文广互动电视有限公司（SiTV）全力打造全国电子竞技电视联赛（G联赛）日前在上海正式启动。G联赛是一档专为电视节目制作，以电视为表现形式进行的赛事，是中国首次由专业电视机构举办的中国本土品牌电子竞技电视联赛。G联赛作为目前国内最大的电子竞技电视联赛，分为5个级别，全年由3个常规赛季和年度大师杯组成。参赛对象包括职业电子竞技俱乐部和非职业的电子竞技爱好者，这个群体从18岁延伸到40岁左右。比赛方式和规则将采用双循环赛制和国际通用的比赛规则，比赛项目也不仅仅局限于目前的主流项目容如CS、WAR3等，还包含多个体育类及休闲类项目，比如足球、棋牌类游戏，有多层次和广泛的参与性。G联赛将有每天常规2小时电视直播及网络多平台直播，玩家将可以在每天晚上7点收看到高质量并且是最新的电子竞技比赛的直播节目。

厉娜助阵《春秋Q传》

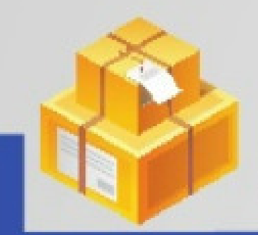
4月26日，金山软件与天娱传媒于北京国宏宾馆联合召开新闻发布会，宣布《春秋Q传》主题曲暨厉娜全新单曲《懂我》正式发布。与此同时，金山也宣布《春秋Q传》将于暑期正式公测。届时，歌迷和玩家可通过《春秋Q传》游戏内、游戏官网，及各大电台、电视台、视频和音乐网站收听到这首歌曲。此次《春秋Q传》主题曲的联合发布，是金山、天娱3月20日宣布达成战略合作伙伴关系后，在艺人、产品等业务层面的再度携手。《春秋Q传》作为金山软件自主研发的首款Q版网游，同时也是金山成都亚丁工作室的第一款作品，历经3年研发时间。同时，与厉娜的合作将有别于传统模式，双方将根据各自的产品线和档期，规划出长达数月，甚至数年的合作周期。金山公司副总裁高宁宁表示：“与天娱和厉娜的合作，是金山精细化、差异化运营策略的重要体现，相信双方在未来还有更大的合作空间。”



“趣味第一”和它的《纸客帝国》



2007年4月中旬，一家名为“趣味第一”（www.qwd1.com）的娱乐综合门户网站在沪成立，同时宣布推出第一款原创趣味网游《纸客帝国》。这款游戏是由“趣味第一”自主研发的一款以第三人称视角射击为主题，置身于电影大片和经典游戏恶搞元素之中的趣味网游，它的特色是具有属性的个性纸片人物和千奇百怪的枪械道具。“趣味第一”宣布，今后要在中国网络游戏市场努力打造以休闲、趣味、快乐为主题的网络游戏新方向。



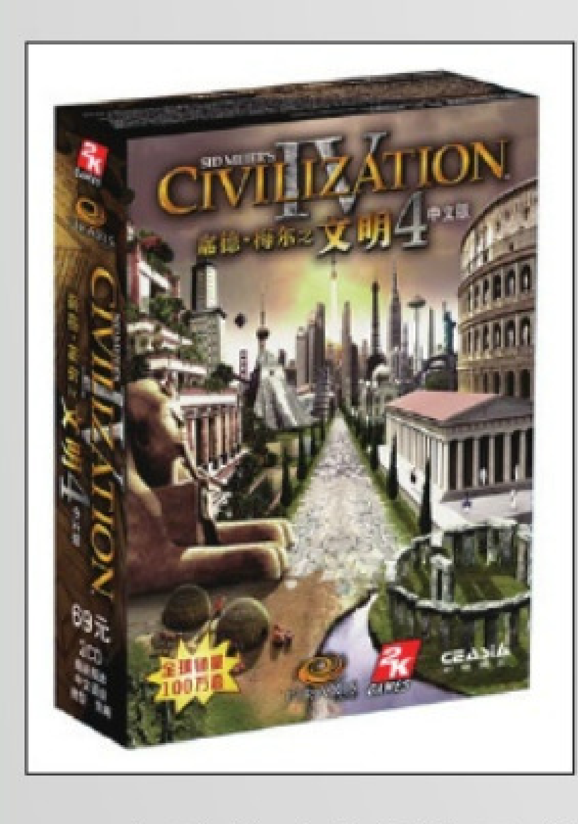
晶合新作

一个网游跨三个平台?



全球首款能在PC、智能手机和PDA上同步运行的高性能跨平台网游巨作《暗影神迹》（Shadow of Legend）将于4月28日在美国内测，这无疑是3G时代给全球网游市场带来的一个巨大冲击。开发商SmartCell表示，SOL与以往手机游戏最大的不同在于，每个平台都可独立实现MMORPG中的全部功能，并且在品质、内容、画面上没有任何差异，实现真正的多平台同步游戏。据悉，SOL也将于年内登陆中国，让我们期待能早日体验这种随时随地游戏的感受吧。

《席德梅尔之文明4》中文版来了



全球累计销量超过600万套的文明系列最新力作《席德梅尔之文明4》简体中文版终于来到中国。据悉，目前该游戏的全部汉化、测试和审批工作已经完成，并将由北京中电博亚科技有限公司独家代理发行，近期即可与国内广大游戏爱好者见面。该产品不但包括简化的游戏设定、中文操作界面，还聘请专业播音员对游戏教程进行中文语音解说，这使游戏上手变得更加简单。该产品的标准版**市场零售价为69元**。



WCG专区

WCG2007“三星电子杯”中国区锦标赛奖金设置

总奖金：人民币767500+价值50000元人民币实物奖品

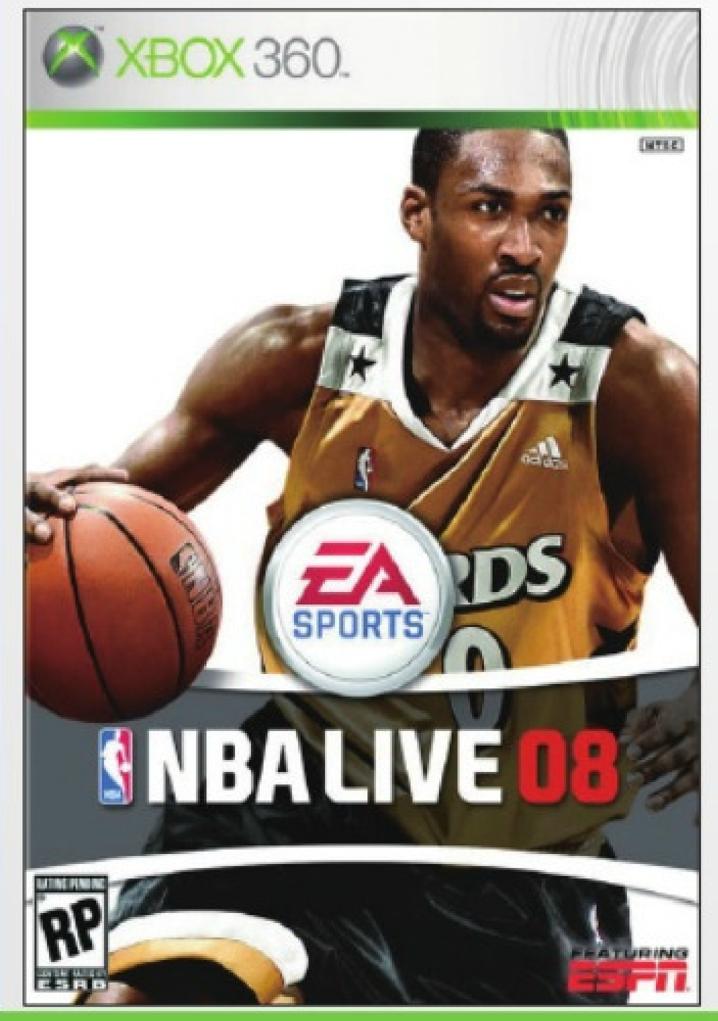
	15地分赛区	5大赛区	总决赛
反恐精英	2000*5（冠军） 800*5（亚军）		50000（冠军） 40000（亚军）
星际争霸		5000（冠军） 3000（亚军）	30000（冠军） 20000（亚军）
魔兽争霸III	5000（冠军） 3000（亚军）	30000（冠军）	20000（亚军）
FIFA		5000（冠军） 3000（亚军）	30000（冠军） 20000（亚军）
总计	382500	90000	295000

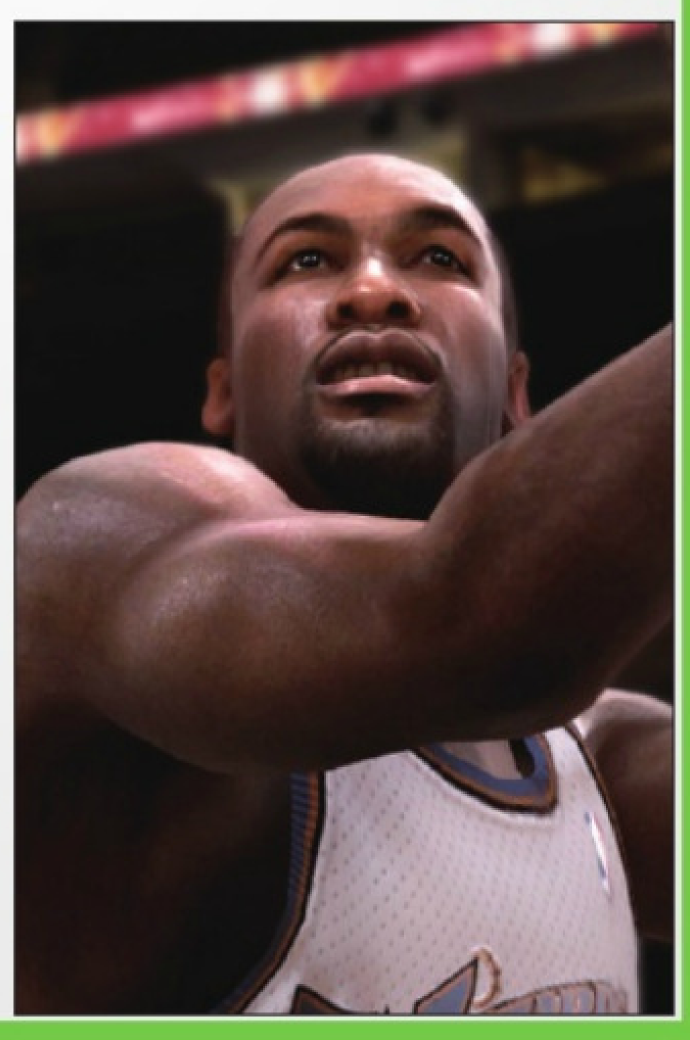


晶合人物

华盛顿奇才队球星阿里纳斯（Gilbert Arenas）

美国艺电近日宣布，预计在今年秋天全球发售的篮球游戏NBA LIVE 08中，华盛顿奇才队的明星球员吉尔伯特·阿里纳斯（Gilbert Arenas）将担任这款游戏的封面球员。在本赛季，阿里纳斯展现了惊人的决心，成为联盟最令人畏惧的进攻球员，得分跃居联盟第三，并率领奇才队连续两季打入季后赛。“对我而言，这真是梦想成真的时刻！”阿里纳斯说道，“我是超级游戏玩家，自从1995年就开始玩NBA LIVE。能在EA Sports游戏封面上看到自己的身影，真令我不敢相信。”阿里纳斯在2006~07正规赛季中表现抢眼，每场比赛平均得分28.4分、6次助攻。阿里纳斯于2005年成为2001年选秀球员中首位被提名进入全明星队的篮球好手，目前已连续3年在全明星赛中亮相。由于他从无名小卒成长为NBA球星的成就令人肃然起敬，阿里纳斯获球迷们票选担任2007年NBA全明星赛东部球队的首发球员。







晶合声音

未来计划——与完美时空副总裁竺琦的对话

■本刊记者 燕小七


完美时空副总裁竺琦

随着《武林外传》和《诛仙》的面世，完美时空在扩充了自己产品线的同时，也走出了自己独特的“改编”路线。近日，记者专访了完美时空副总裁竺琦，请他谈谈目前完美时空的运营情况及未来的发展。

大众软件：《诛仙》曝光后，有玩家认为完美时空的游戏都是用同一个引擎制作的，美术风格也比较接近，你是否担心这会引起玩家的“审美疲劳”？

竺琦：这一点我并不担心。首先，《诛仙》使用的是升级版的3D引擎，较其他产品的画面效果更好；第二，许多知名游戏企业都有过这样的情况，如美国艺电和日本光荣的游戏系列都用同一引擎开发，但这并不妨碍这些游戏成为经典。我认为，一款游戏的成功与否取决于游戏内容而不是引擎。我们希望通过更丰富的游戏内容来吸引玩家，在降低研发成本的同时带给玩家更多的免费服务。

大众软件：《武林外传》和《诛仙》都是根据热门电视剧和网络小说改编的，可以说抓住了热点。那么，完美时空今后是否还会继续用这样的标准选择新作？目前是否有类似的新作正在酝酿中？

竺琦：这种综合娱乐的模式是我们一直努力发展的方向，同时也获得了很好的效果。今后如果有这样的机会，我相信我们依然会进行这样的合作。

大众软件：是否可以透露一些完美时空今年下半年的计划？是否有可能代理欧美日韩的游戏大作？

竺琦：完美时空预计在今年推出三四款产品，《诛仙》是其中之一。目前，其他新作还在研发阶段，具体内容还无法透露。至于代理，我们不排除这种可能，但在短期内还没有这种打算。

大众软件：《完美世界》已经正式进入我国台湾省市场，并且推出了国际版，完美时空将如何权衡这几块市场间的关系？

竺琦：海外市场将成为完美时空的下一个重点目标，我们在2007年的重点之一就是扩展海外市场。和国内其他网游运营商不同的是，我们希望站在国际的视野上，而不仅仅是局限在国内。

大众软件：网络游戏防沉迷系统将在近期实行，完美时空方面对此有何准备？

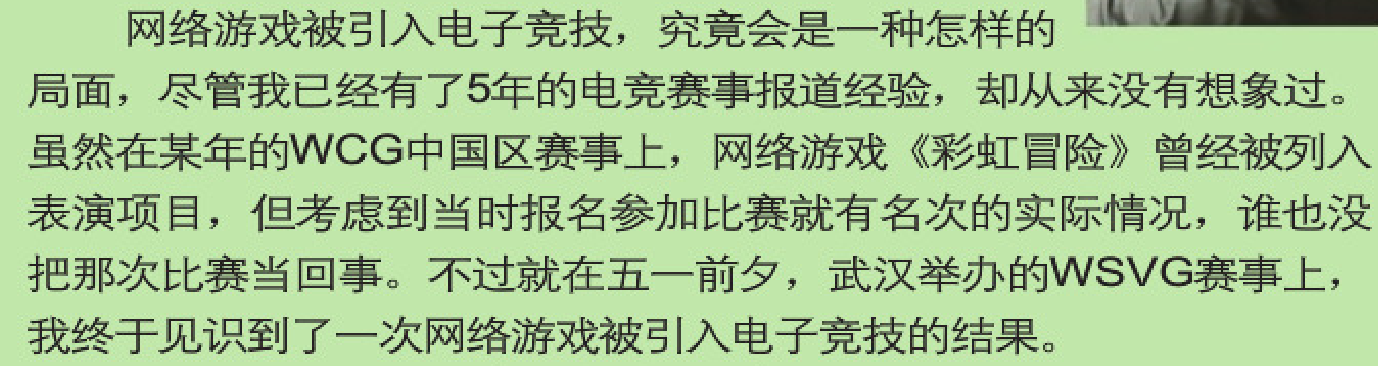
竺琦：完美时空会积极配合政府相关部门将网络游戏防沉迷系统进行到底。同时应该看到，我们的产品多为免费游戏，而我们想带给玩家的娱乐是多角度的。你可以在《诛仙》游戏之余看看小说、听听主题曲。我想，防沉迷系统的实施会更加凸显出完美时空在综合娱乐方面的优势。



晶合快评

■本刊记者 冰河

记者视点之网络游戏的竞技闹剧



网络游戏被引入电子竞技，究竟会是一种怎样的局面，尽管我已经有了5年的电竞赛事报道经验，却从来没有想象过。虽然在某年的WCG中国区赛事上，网络游戏《彩虹冒险》曾经被列入表演项目，但考虑到当时报名参加比赛就有名次的实际情况，谁也没把那次比赛当回事。不过就在五一前夕，武汉举办的WSVG赛事上，我终于见识到了一次网络游戏被引入电子竞技的结果。

这个全名为“世界电子竞技巡回赛（The World Series of Video Game）”的赛事号称是世界一流的电子竞技大赛。与其他的电子竞技赛事不同，“世界电子竞技巡回赛”自称是一桩不仅仅关注传统PC竞技项目，还将涉及电视游戏的全面赛事。的确，在现场我看到了Wii游戏的单独区域，有拳击、保龄球、网球等内容供感兴趣的玩家尝试，不过没有正式比赛。正式的比赛就只有《魔兽争霸III：冰封王座》、《反恐精英》和《魔兽世界：燃烧的远征》，与电视游戏没有丝毫的关系。等等，我说了什么？《魔兽世界：燃烧的远征》？

没错，网络游戏这次被正式列入了比赛项目，这对于大型电子竞技赛事来说还是破天荒的头一次。为此我还特别前往比赛区确认了一下，不过显然裁判没有弄清楚《魔兽世界》和《魔兽争霸III》的区别，告诉我要看SKY的比赛到赛场的另一边去。我看着比赛区明显的标志，以及十多台诱人的酷睿2双核迅驰笔记本电脑，对这场比赛有些担心。

我的担心后来被证明不是多余的，显然组委会根本没有准备好接受一款网络游戏进入电子竞技赛事。其实《魔兽世界：燃烧的远征》本身具有很好的基础来进行正式的竞技对抗，暴雪原本就设计了专用的竞技服务器来让玩家充分体验组队对抗的快感。与传统的战场战斗模式不同，这种竞技模式在专用的比赛服务器进行，选手进入之后就可以自由选择70级的不同职业人物，与对手进行3v3或者5v5的对抗。由于双方具有同样的职业人物和装备选择，可以说起始条件是一样的，需要考验的就是选手自身的操作和意识，以及与整个团队的配合。可以说是具有足够比赛基础的竞技项目。不过此次比赛事先公布的规则中说明，不许使用宝石镶嵌工艺，也不得使用未经事先检验的快捷宏命令。想来是因为《魔兽世界：燃烧的远征》尚未在国内运营，国内选手对复杂的宝石镶嵌和宏命令编写不太熟悉而特别设置的。可惜，就是在这样一场倍受瞩目的赛事中，《魔兽世界：燃烧的远征》演出了一场并不华丽的比赛。比赛中不止有一组选手向裁判提出抗议，表示外国选手在赛前为装备镶嵌了宝石，并使用了自带的未经审定的宏命令。可惜这抗议没什么效力。而走出场外，记者看到不少选手愤怒地坐在楼梯上，一问才知道，由于比赛赛程安排的混乱，当时竟然有4组中国选手在比赛中没有一次出场就被判弃权，白白给参赛人数当了一次分母。而他们一直在等待比赛，没有任何违规的行为。

够了，看到这里我也不想关心比赛的最终结果。对于这样一场混乱的赛事来说，有什么名头都是多余的。尽管有武汉市委领导亲自出席开幕式，有多家国际企业参予赞助，有大量的电子竞技爱好者眼巴巴的在光谷广场外渴望为自己喜爱的选手和队伍加油，但在这样一场毫无秩序可言的比赛上，我们看不到任何值得宣传报道的价值。

截稿之际，看到同去并坚持3天的新浪记者在网站写道：“WSVG武汉比赛，让中国人丢尽了脸”。感觉真是此言不虚。与网络游戏和电子竞技都无关，这就是一场闹剧。P

星际争霸2——死亡星球

■北京 碎翼凤凰
推荐度：★★★★★

即时战略	英文：StarCraft 2：The Celestial Body of Dead		上市日期：未知
	制作：暴雪	发行：暴雪	

“暴雪制作，必属精品”——众多玩家对暴雪公司的美誉最初来源于《魔兽争霸》《星际争霸》以及《暗黑破坏神》等知名游戏产品。

话说1998年4月，暴雪公司发布了震撼整个业界以及玩家的即时战略游戏《星际争霸》。3个不同的种族，堪称完美的平衡性让这款游戏成为一个里程碑式的产品。其后，世人一直在期盼着暴雪能够再接再厉。眼看着《魔兽争霸》系列、《暗黑破坏神》系列续作频频，《魔兽世界》战果硕硕，唯独被视为经典的《星际争霸》却不见任何音讯。

其实，在去年的德国国际游戏展上，美国暴雪公司CEO Paul Sams就曾表示：“《星际争霸》一直是我最喜欢的游戏。而暴雪公司目前正在同时开发3款不同的产品，其中就包括《星际争霸》和《暗黑破坏神》的后续作品。而最令我感到兴奋的是本人将成为向世界玩家公布《星际争霸2》的第一人！”这是否预示着《星际争霸2》已经在制作中，并且初具规模，有望在近两年内与玩家亲密接触？

2000年，暴雪的母公司Havas Interactive早已经注册了StarCraft 2的域名，而且基于其1代带来的市场效应和良好口碑，不继续开发后续作品实在是对不起暴雪自己和世界各地那些愿意花银子买游戏的玩家们。所以，《星际争霸2》的开发势在必行。

根据各方报道及猜测，《星际争霸2》将会继承和发展原来的背景故事，并会添加一个基于刀锋女王（Kerrigan）模型的新种族。这个新种族最有可能是混合Zerg和Protoss而成的超级种族，也有可能是传说中的神秘种族赛而那加（Xel'Naga）。4个种族都各将增加约2个新的兵种，并且会取消200/200的人口上限设定。考虑到星际的空战平衡性有所欠缺，暴雪将在《星际争霸2》中引入海军的概念。到时候地图上的大海将不仅仅是为了分割陆地，海军和空军一样可以有效地连接岛战地图。

近期，网上流传着大量类似“2007年末，《星际争霸2》将推出Beta版测试”的消息。我们衷心希望这些说法能够成为现实。当然，以暴雪喜欢跳票的性格来说，即便今年看不到也不要失望，游戏的推出只是制作细节和时间上的问题。P



迷雾

■天津 知秋
推荐度：★★★★

第一人称射击	英文：Haze		上市日期：2007年5月
	制作：FreeRadical	发行：育碧	



在2006年的E3上，育碧曾经公布过一段《迷雾》的视频。这款由曾经成功制作过《时空分裂者》（Time splitters）系列的FreeRadical公司研发的多平台第一人称射击游戏融合了多款同类产品的优点，在展会上颇受关注。

游戏的故事发生在2025年。玩家在游戏中扮演一名叫做Jake Carpenter的新兵，隶属于Mantel公司雇佣兵部队中武装机械部队。在这个未来世界里，跨国的大型军事集团已经慢慢取代了国家，进行对外武装干涉。玩家进入游戏的第一个任务就是前往南美洲，和队友们一起与反叛组织The PromiseHand进行战斗。



制作团队为了适应新时期玩家对于图像的要求，自行开发了全新的图像引擎，游戏的光影效果、细致程度媲美硬件杀手《孤岛危机》。密不见天日的丛林、随风摇摆的小草、爆炸产生的烟雾以及由此产生的物理破坏效果无一不与现实中的表现相似。游戏的各种音效也相当拟真，当你拖着自己的影子在树林中追逐敌人的踪迹时，你可以清晰地听到树枝划过头盔以及军装的声音。如果你动静过大，那最好小心不远处的敌人。当子弹划空而过，你能看到的就只有弹头射入身体后喷射而出的血液。

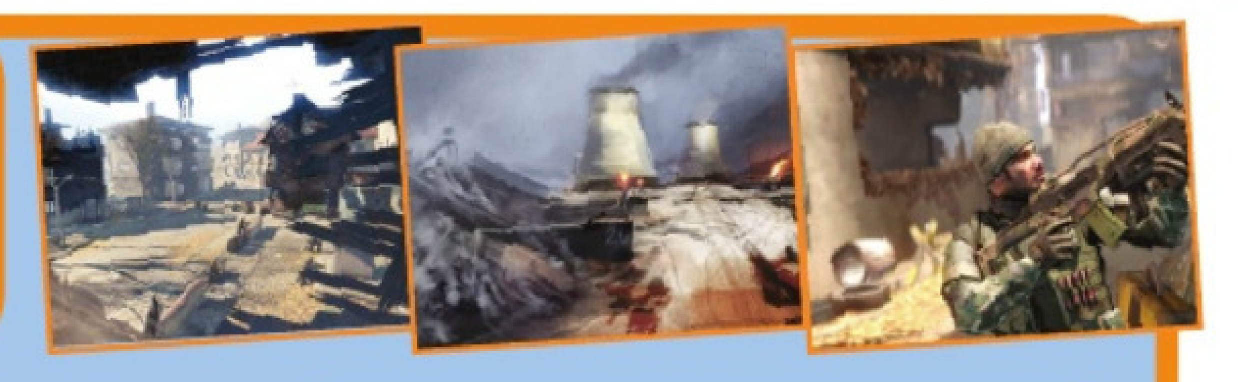
除了强调画面的真实感外，游戏的高级AI以及各种物理特效也将给玩家留下深刻的印象。《迷雾》提供跨平台的连线娱乐功能，更加方便各种不同平台的玩家之间进行协作互动。P



战地——叛逆连队

■北京 逸帆
推荐度：★★★★☆

第一人称射击	英文：Battlefield：Bad Company	上市日期：2007年
	制作：Digital Illusions	发行：美国艺电

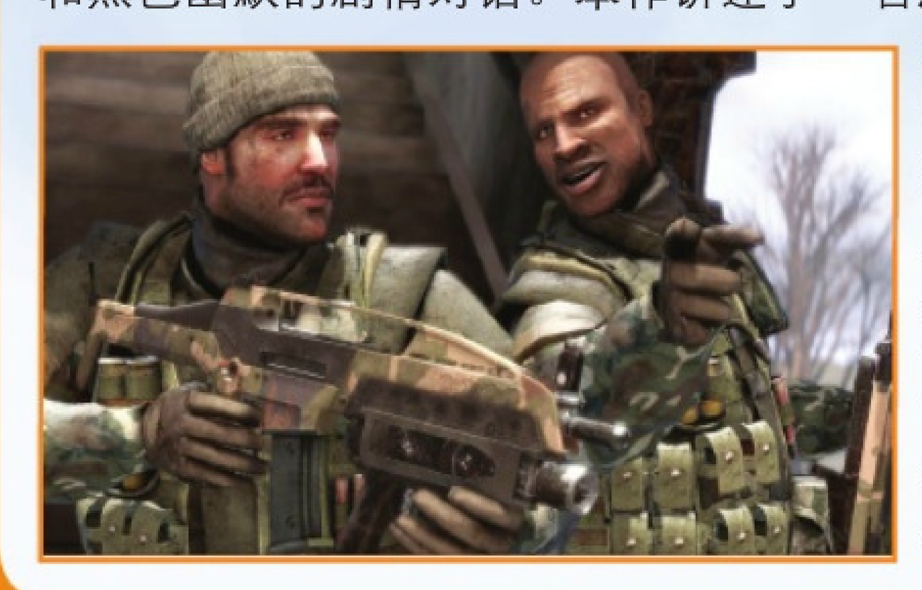


原定于今年推出的名为《战地3》的《战地》系列最新一作，现已经正式命名为《战地——叛逆连队》（Battlefield：Bad Company）。

本作仍由《战地1942》的原班人马制作，并将采用Digital Illusions公司全新研发的Bleeding-edge Frostbite（霜寒）3D引擎。该引擎其实是Digital Illusions公司针对次世代主机游戏开发的，画面效果非常写实逼真。由目前公布的游戏截图中可以看出，其人物表情变化都得到了细致的表现。

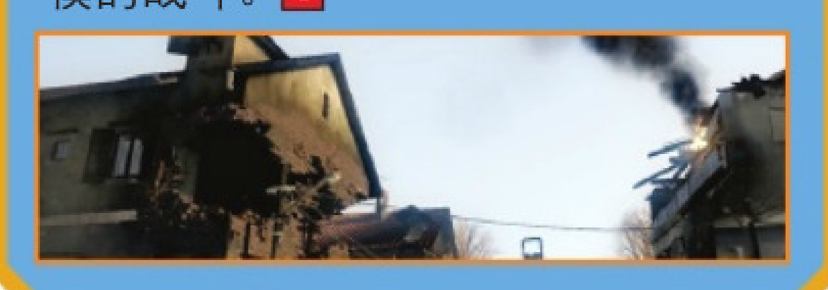
《战地》系列一向以联网作战乐趣为游戏的卖点之一。而在本作中，制作公司一改往日风格，将游戏重点放在了单机任务上。美国艺电也明确表示，这将给玩家带来“沉浸于电影般的单人任务体验”。

游戏侧重于单机任务，其卖点也相应转为具有冲击力的电影特效和黑色幽默的剧情对话。本作讲述了一名深入敌后的叛逃士兵，为了金钱和复仇等不同的个人目的，并为最终平安回到祖国而展开的冒险经历。在预告片中，游戏主人公的两位大兵就一直在不停地打着嘴仗，甚至和影片的画外音吵了起来。相信这支队伍一定不会让你的战争之旅感到单调寂寞。



游戏场景的制作运用了该系列独有的Sandbox系统构筑，几乎90%以上的场景都可与玩家产生互动。游戏开发公司高级制作人Karl Magnus Troedsson表示：“在游戏中任何事情都可能在下一刻发生，这就是我们制作《战地——叛逆连队》的核心思想，这将迫使玩家、队友乃至敌人随时针对战况的变化作出相应对策。玩家们将拥有充分的自由，以《战地》系列特有的方式去迎接战场上的挑战。”

当然，游戏除了紧张刺激的单机任务模式外，也兼具多人对战模式，你照样可以呼朋引伴进行大规模的战斗。P



富甲天下5

■北京 Audrey
推荐度：★★★★

益智	英文：The Millionaire of 3 KingdomsV	上市日期：2007年暑假
	制作：光谱资讯	发行：光谱资讯



1999年，光谱资讯推出自行开发的《富甲天下》系列1代，在2005年推出的《富甲天下4》将这一系列推向前所未有的人气顶峰，凭借幽默风趣的语言、可爱卡通的人物形象以及丰富多样的游戏系统，成为老少咸宜的佳作。时隔2年，光谱资讯再次为玩家带来了《富甲天下5》，它将成为玩家今年夏天的避暑胜品。

《富甲天下5》在各方面都有不同程度的强化改良，其中包括新的游戏系统、新的装备、新的对战方式以及新面孔。首先，让我们来看看新增加的宠物系统。玩家可以拥有一只宠物，只要玩家将其带在身边，这些宠物就会随着时间流逝而逐渐长大。不同的宠物拥有不同的技能。这些技能可不是玩家能够学会的哟，而且宠物使用这些技能时还会说出或是做出可笑的事情让你忍俊不禁。游戏的人物由前作的4位狂增至21位，而每位将领可装备的物品也由原本的武器一项改为可以在5类物品中进行选择，玩家可以依照不同将领的属性为他们进行配备。游戏的对战方式以3对3的斗牛式进行，玩家除了可以选择消灭敌人获得胜利外，也可通过派遣兵力到各处采集资源，造出经典建筑让敌人以心服口服的方式投诚。第二种方法不但以德服人，其过程也充满无限想象力和游戏乐趣。

除上述所说的更新外，游戏还追加了很多元素。像4代中武将们用来休息、恢复体力的“医馆”，在本作中增加了“整型功能”；而鬼当铺、恶搞商店等趣味建筑的出现，则令玩家本次的游戏之旅更是欢笑连连。

《富甲天下5》应广大玩家要求，恢复了4人同玩一机的模式，这种回归无疑会受到广大玩家的欢迎。游戏在5月展开测试，将于暑假正式推出。P



Savage 2：Tortured Soul
野人2——镇魂

■ 北京 jhvh

第一人称射击	制作：S2 Games	上市日期：2007
	发行：iGames	推荐度：★★★★

作为在游戏开发者大会举办的独立游戏节（IGF）曾经获奖的游戏，Savage系列从一代开始就有争议。老实说这种融合第一人称和即时战略的游戏类型一点也不新奇，真的，早在1999年Activision就已经出品了这样一款十分成熟的作品——《终极战区》（Battlezon）。乍看之下2003年的《Savage：The Battle for Newerth》只不过是把科幻背景中的动能武器改成了冷兵器时代的刀枪剑戟、长弓利弩和投石机。当然这不是说Savage 1是一款拙劣的仿品。Savage 1注重多人游戏，在2004年的IGF公开评选中，就荣膺了最佳技术奖和最佳人气奖，并且各大媒体对其的评价也都不错。

有趣的是，当年一些参与IGF的国外媒体对Savage 1的获奖颇有微辞。因为IGF的奖项原则上是为鼓励独立游戏开发而设立的，而S2 Games明显有雄厚的资金背景，导致了它与2004年其他的参赛作品拉开了很大一段距离。并且即使这样，游戏在兼容性和多人游戏的稳定性上也存在着很大问题，一时间补丁不断，官网论坛上抱怨和求助的帖子也热闹非凡。这样一款在类型和玩法上并没有太多突破的游戏，也没受到专业人士的过多关注，它能获得这两个奖项确实富有讽刺意味。



游戏的界面越来越像是MMOROPG了

时隔4年，《野人2——镇魂》半遮半掩地出现在公众面前。总体来说，Savage 2弥补了1代的诸多不足，也融合了1代的一些未能实现的设计，它更像是一个完善和还原最初企划的改进篇。那么，对于没有玩过Savage 1的人来说，我们还是先了解下1代游戏是如何运作的。

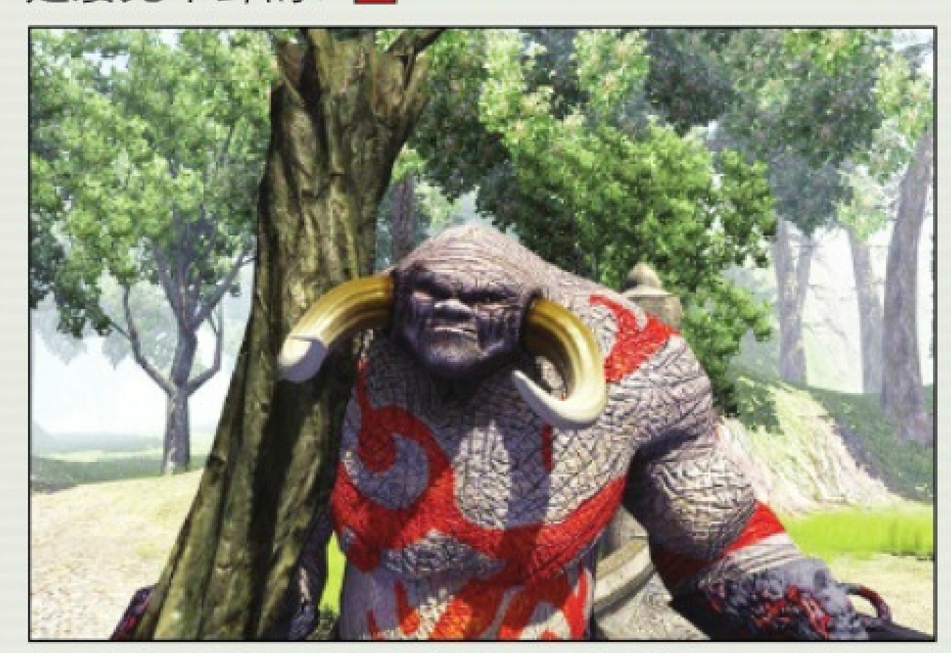
Savage 1的游戏方式是两方玩家争夺一块地图的资源，累计自己的实力，最终得到地图的控制权击败对手。这听来就是一款中规中矩的RTS游戏，每一个战斗单位都是由具体的PC去扮演，指挥官可以发布战术指令由PC们去实施，也要同时兼顾建造生产单位、资源管理、科技取向和升级奖励玩家这些复杂的事情。对于指挥官来说，它差不多是一个上帝视点的即时战略游戏；对于PC来说，则变成了一款FPS视点的PVP战场。

Savage 2细化了战斗单位的职业、战斗技能系统、施法技能系统、物品栏界面、经济和升级系统，将1代中一些Bug类缺点进行修正，保证了游戏的平衡性和可玩性的进一步提高。将1代中生产单位的上限彻底做出调整，玩家不必花费大量精力和资源在这种经营类的项目上。指挥官依然可以建造各种后勤设施、制定科技的发展方向，但他们将把主要的注意力投入到战场中的策略应用方面。在1代中，PC可能不接受指挥官的命令，原因大多是指挥官未必合格，对于发展和军事没有一定的考虑而瞎指挥；士兵们也变成各自为战，甚至用一些投机取巧的办法致使整个游戏缺少组织性和战略。但在Savage 2中，一个玩家团队可以通过指挥官等级系统来选择一个明智的领袖进行一局游戏。

而战斗单位的改进，也令不同职业、不同水平的士兵们可以根据自己的条件组队进入战场。1代中几乎没有什么多兵种带来的合作性和战术上的对抗，士兵强度变成了选取的唯一目标和准则，2代将改变这一点。PC可以选择出生的建筑设施来决定自己角色的工种：野人们可以成为中型近身战斗的高级单位，而牧师们则可以成为救护兵，在战场上复活和治疗己方的战斗人员。所有的单位都可以选择在4种技能大项中进行成长，在战场中起到独特的作用。比如，有的单位可以专精范围打击效果的技能，变成一个以AOE进攻为主的凶狠开路军团。

在前作中富有魅力的远程和近身战斗混合机制，将变得更富于战术性和专业性。2代可能会令战斗的初始操作十分简单易学，这是为了照顾游戏的新手玩家，但是他们也会考虑增加剑术格斗的复杂性，比如像是石头、剪刀、布这样的相克关系。轻快灵巧的攻击能打断威力大而强硬的攻击，强攻击可以破防，而防御则能完全抵御轻攻击。远程单位的分工具有明确的功能划分，斥侯可以带着专精武器成为狙击专家，而工兵则携带伤害受攻击距离影响而差异巨大的霰弹枪类武器。Savage 2在前作的基础上弱化了生产单位的投入，资源和相关开采设施将转为自动化处理，避免玩家们费心去做这种平淡重复而无乐趣的事情。但是经济系统的变化并没有带来大包干式的弱智处理，指挥官们还是要平衡采集、发展、维持之间的比重，最终保证稳定的后勤力量支援前线战场。

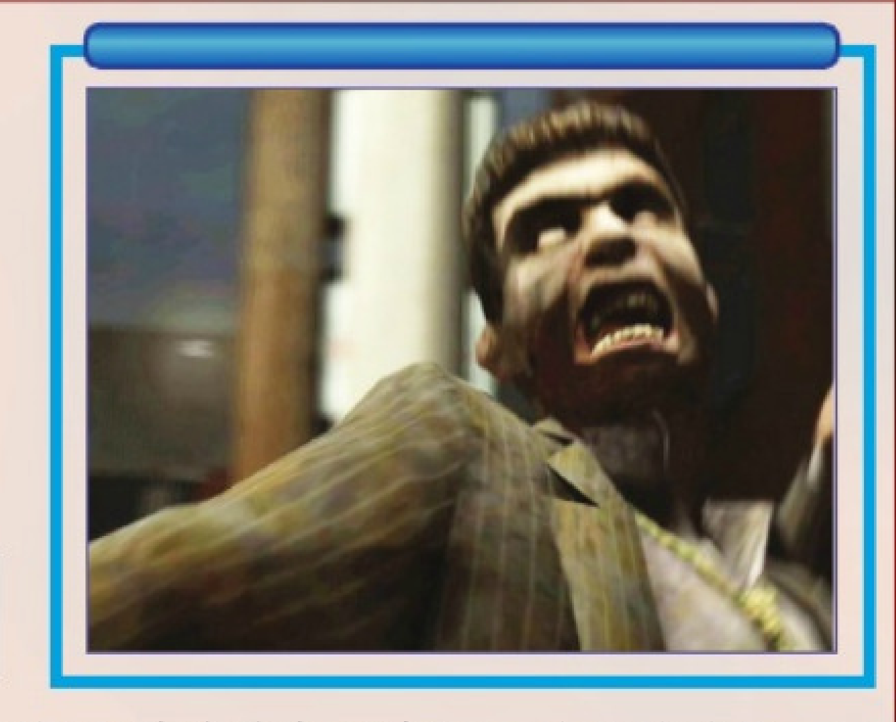
游戏最终开发完毕后将发布免费的版本，玩家们如果想登上服务器进行多人游戏还需要付费购买点数。也就是说单人游戏是全部免费的，如果玩家们还想获得多人连线服务，就要花29.99美元购买服务器的准入授权。这种模式在IGF的入围名单游戏中也是屡见不鲜的。P



GDC上还没有放出关于怪物种族的具体信息，对于他们的职业和技能我们只能想象了

Left 4 Dead
逃出僵尸城

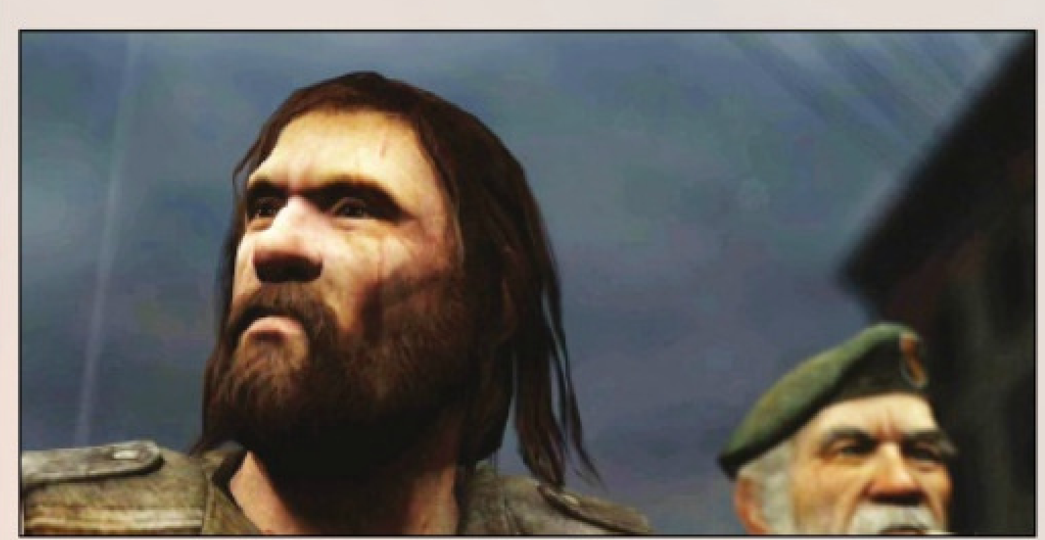
■ 江苏 老黑



动作射击	制作：Turtle Rock	上市日期：2007年第二季度
	发行：未定	推荐度：★★★★

主视角呈现下的“生化危机”

《生化危机》系列从初代至今，其游戏方式已经发生了翻天覆地的变化，但“生存”这一主题，一直是这个系列乃至此系列衍生而出的《恐龙危机》《僵尸围城》等游戏的核心内容。今天我们要介绍的《逃出僵尸城》就是这样一款同题材游戏。玩家将控制4名被围困在僵尸城中的幸存者，利用其各自的特殊能力通力合作，最终逃出生天。制作组Turtle Rock表示，故事发生在当代背景下的美国小镇（让人想到了《生化危机》的莱肯城）。游戏没有《生化危机》那样的独特世界观和复杂的人物关系，其唯一的主题就是“生存”。



游戏中的两个主角——Francis（前）和Bill（后）

通过上面的介绍，玩家们一定会认为游戏和当年的《生化危机网络版》非常类似。《逃出僵尸城》使用了大名鼎鼎的Counter-Strike：Source引擎，游戏也不是“生化”的第三人称冒险模式，而是标准的第一人称动作游戏。在游戏初期，玩家并不能同时控制4名角色，而将以平行时间的方式，分别在4张地图上独立控制4名幸存者，以熟悉他们各自的特长。比如在Bill出场的地图上，玩家将依靠武器和僵尸搏斗；而跳跃到Louis的章节，则要依靠切割电线、解开密码门等方式同僵尸周旋。在完成这4个章节后，4个主角会汇合到一起。在合作模式中，玩家可以像战术射击游戏那样，在控制一名幸存者的同时通过热键命令来控制其他同伴的走位和行进策略；但要发挥一名同伴的特殊能力时，必须切换到他（她）本人的主视角下才能进行。同时，在需要实施复杂策略的情况下，玩家可以依靠平行时间的方式（类似与BIO4的“间谍艾达”模式的剧情呈现方式），依次控制幸存者的行动。

游戏中的4名幸存者都拥有各自的独特技能，最大化发挥他们的能力才是“生存”的唯一途径。Bill是一名越战退役老兵，能够熟练使用各种武器，但岁月不饶人，他的耐力和体能并不出众；Louis是当地一家电器商店的业务经理，面对顾客时温和的态度并不会感动满城被感染的僵尸，但他对电器线路的精通，可以让僵尸城中的各种民用设施变成可以对抗僵尸的“机关”；未成年女孩Zoey是一名中产阶级家庭的乖乖女，她对化妆品和服饰搭配很有心得，可这些特长显然不能在这场生存冒险中派上用场，也许等游戏发售之后我们才能知道她的独门绝技究竟是什么；Francis是典型的大块头“猩猩男”，他能够砸开锁死的铁门，能够将单个的僵尸碾碎，但有勇无谋的他显然不能在僵尸城中独立生存。

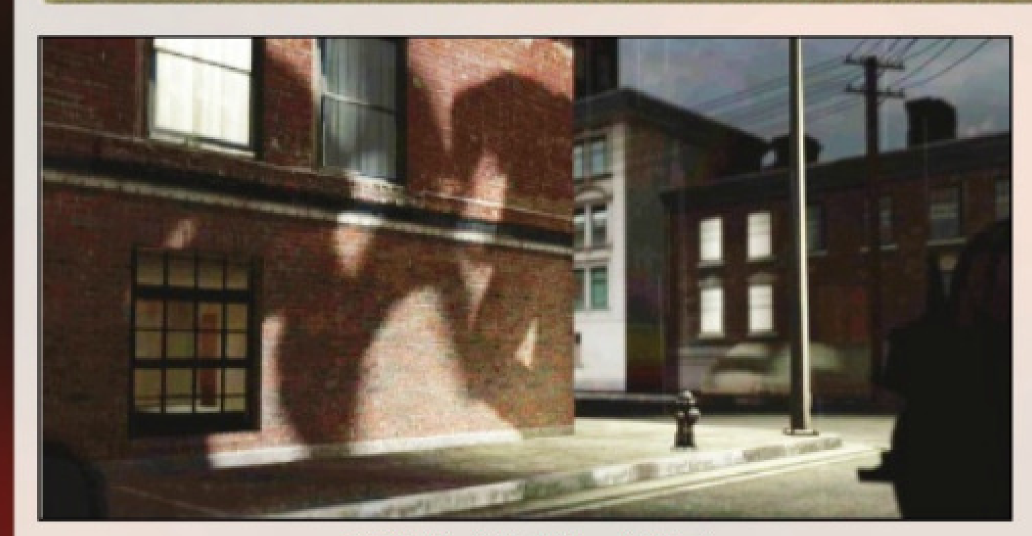


在多人模式中，人类可以使用各种火器与僵尸缠斗，僵尸则只能利用各自的特殊能力



从游戏主视角射击的表现方式上来看，黑暗所带来的紧张感将远远低于第三人称冒险模式

“生化危机”化的CS



典型的“生化”式场景

游戏的重点并不是单人模式，它充分利用了“CS起源”引擎的威力和特性，为我们带来了一个“生化版CS”。多人小组对抗中，4名玩家控制幸存者，而剩下的一组玩家则控制4名僵尸——口水怪（Boomer）、长舌怪（Smoker）、猎杀者（Hunter）和坦克怪（Tank）。僵尸无法使用武器，无法补充HP，但它们的独特攻击方式将让幸存者吃尽苦头。其中，口水怪会喷出黏液，被沾上的幸存者会遭遇场景中游荡的AI僵尸的疯狂围攻；长舌怪行动隐秘，一旦让它们绕到侧后，幸存者就有可能被它们蜥蜴般的舌头卷走；猎杀者可以看作是对《生化危机Ⅲ》中那位同名“仁兄”的致敬，具有一流的速度和残暴的本质；坦克怪的“性能”目前还无法得知，不过从其名称上来推断，一定是一个皮糙肉厚的品种。P

Medieval Ⅱ：Total War Kingdoms

中世纪Ⅱ——全面战争之王国

■江苏 老黑

策略	制作：Creative Assembly澳大利亚总部	上市日期：2007年8月
	发行：世嘉	推荐度：★★★★



全新剧本模式

由Creative Assembly英国分部制作的《中世纪Ⅱ——全面战争》（以下简称M2TW）堪称是近年来历史策略游戏的巅峰作品，其气势恢弘的画面和对中世纪政治、军事及宗教的细节模拟，将策略游戏的深度和内涵提升了一个档次。当然，在细节上，M2TW还存在着种种不足。恼人的Bug可以通过补丁的方式解决，但真实历史战役的缺乏，使得游戏的征服模式缺乏“历史”的线索——M2TW中的十字军和游戏后期出现的美洲征服令玩家眼前一亮，但由于回合数的限制，根本无法让玩家尽兴。由澳大利亚总部制作的M2TW加强版《中世纪Ⅱ——全面战争之王国》（以下简称M2K）将着手处理这个问题。CA澳大利亚总部的制作者们非常推崇KOEI对历史策略游戏的制作理念，在M2K中，游戏将把中世纪时期出现的重大历史战役独立成篇，等待玩家的将是5个全新设计的宏大历史战役。历史剧本战役中将使用细化的地图（即将前作横跨欧亚大陆的宏观地图进行局部细化）。



这是不列颠战役的微观地图，上面的不少地名在M2TW中都没出现过

圣地战役：圣地战役的时间线开始于耶路撒冷王国建立后。属于基督教势力的耶路撒冷王国和安提俄克公国（二者均为新加入派系）为保卫圣地而紧紧地团结在一起，拜占庭、埃及组成的伊斯兰大军则意图从基督徒手中光复圣城耶路撒冷。玩家可以看到《天国王朝》中所演绎的鲍尔温四世和撒拉丁两位英雄的精彩对决。除了M2TW中的真十字架以外，在圣地战役中，还会出现更多的可以影响部队士气和战斗力的宗教圣物。此外，圣地之争的实质是两个世界的利益冲突，表现形式是两个神之间的战争。因此，无论是伊斯兰还是基督教派别，宗教的影响力将在战略模式中发挥至关重要的作用，其科技树将和M2TW中欧洲大陆文明的排

不列颠争夺之战：今天的不列颠岛由苏格兰、英格兰、威尔士和爱尔兰（北）4个民族构成。在中世纪时代，虽然英格兰名义上控制着不列颠岛，但其余的3个民族和叛军势力依然有实力向岛屿的控制权发出挑战。而丹麦人更是依仗强大的海军和狂热的北欧战士远渡重洋，争取在这场领土与财富的争夺中分一杯羹。玩家可以选择这几个派系中的一个，为统一不列颠而战。

条顿战争：1250年，势力强大的条顿骑士团高举黑色的十字架，向北欧的异教徒和俄国境内的东正教徒们发动了腥风血雨的战争。这部分战役中将加入立陶宛和诺夫哥罗德两个势力。条顿骑士团以上帝的名义开疆拓土、掠夺财富，使用“异教”信仰派别的玩家则将全力抵抗这股宗教极端势力的野蛮入侵。

美洲征服：1519年，西班牙征服者Hernán Cortés带领小型部队登陆美洲，同时也带来了阿兹台克文明的灭亡。美洲征服是新文明加入数量最多的战役，除了M2TW中的西班牙和阿兹台克外，玛雅、阿帕奇部落、奇奇美卡、特拉克斯卡兰斯和塔拉斯坎斯土著文明也将出现在美洲征服战役的舞台上。由于携带的欧洲军队数量极其有限，穷兵黩武的方式在这部分战役中是毫无效果的，玩家必须和历史中的Hernán Cortés一样，用商业、宗教和各种阴谋诡计来壮大自己的力量，最终将新大陆揽入怀中。

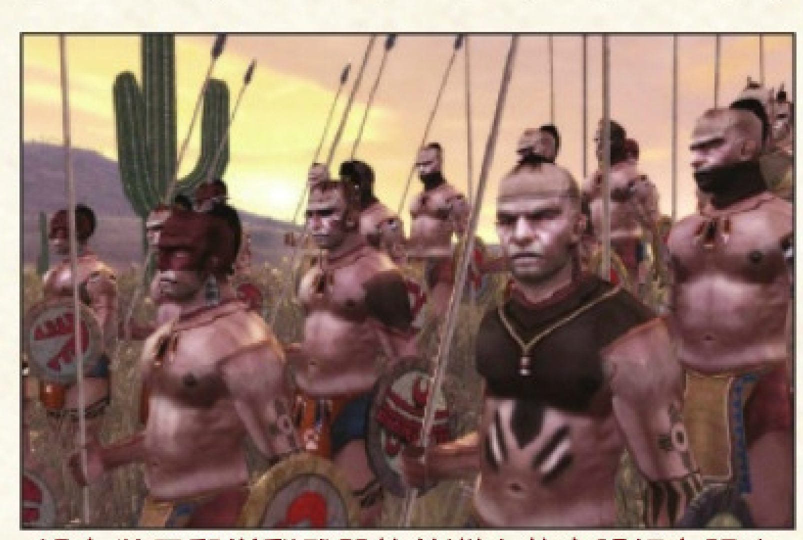


大规模的登陆战在M2K中将更为有效

加强的战术模式

《全面战争》中令人热血沸腾的永远都是气势恢弘的战争场面。在M2K中，玩家所控制的部队上限将突破20支，在包围战中以解除AI控制的方式操控援军进行战斗，将可以独立的兵牌栏系统进行完全自由的控制。新英雄单位的加入将会让战斗的走向更为戏剧化，将军单位不再只有“部队鼓舞”一种特技，控制历史走向的英雄们将在虚拟世界中复活，发挥他们在真实历史中的独特战术。理查德一世可以收容处于溃散状态下的部队，让他们迅速聚集在一起投入战场，形成新的战斗力；苏格兰英雄华莱士可以在战场上布置各种简易工事，以限制对方高机动部队的速度；拜占庭的皇帝曼纽尔可以降低对方部队的士气……

在建筑方面，城堡在升级为大本营后，可以修建护城河和吊桥。相信这个设计是针对M2TW中蒙古和帖木儿军团过分变态的进攻能力。想象一下，帖木儿的“炮象”由于护城河的阻挡无法参与攻城，而我方的20队长弓手在城墙上疯狂射击，这将是一幅多么壮观的景象。



没有装甲和锐利武器的美洲土著文明拥有强大的数量优势，这是西班牙征服者的火器所无法克制的

New Release
上市游戏热报

■晶合实验室 rainey

前言：本期首推《蜘蛛侠3》，作为五一期间上映的大作，其电影余热犹存，正好借着对影片的印象展开属于自己的冒险。而俄罗斯版的“暗黑3”——《魔法黎明》则可以让那些“大菠萝”迷们望梅止渴一番，多年期盼续作的愿望虽然暂时无法得到满足，且先用俄版来解解馋吧。

22007年4月28日

虚拟船长5——第32届美洲杯帆船赛
Virtual Skipper5: 32nd America's Cup

体育

制作：Nadeo
发行：Focus Home Interactive

在前作中，玩家可以驾驶美洲级单体船、双体船等多种不同类型和级别的船只进行全球航海，在本作中不仅增加了船只的新类型，还添加了如旧金山、葡萄牙波尔图、新西兰奥克兰、英国怀特岛等更多环境优美的比赛景点。



100% 50% 10%
推荐度：75

2007年4月21日

漫游巴黎
Travelogue 360: Paris

冒险

制作：Big Fish Games
发行：Activision

与其说这是一款冒险游戏，笔者更觉得这是一款考验玩家观察力的作品。游戏中，玩家将穿梭于法国各大城市，流连于各个著名建筑和街头的时尚店铺之间，并从中找到指定的物品。





100% 50% 10%
推荐度：70

2007年4月27日

蜘蛛侠3
Spider Man 3

动作

制作：The Fizz Factor
发行：Activision

游戏除了剧情与电影原作大致相同外，还设置了几条不同的剧情路线供玩家选择，整个故事中包含了10个关卡。游戏中还大量穿插了电影中没有出现的漫画版剧情和原创剧情。





100% 50% 10%
推荐度：85

2007年4月28日

魔法黎明
Dawn Of Magic

角色扮演

制作：Deep Silver
发行：Deep Silver

这款号称俄罗斯版“暗黑3”的游戏画面相当不错。玩家可选择英雄，也可选择帮助大魔头毁灭全世界，建立自己的黑暗帝国。游戏最大的特色在于魔法连击系统。值得推荐。



100% 50% 10%
推荐度：90

2007年4月26日

劲爆拉力赛
Xpand Rally

模拟竞速

制作：Techland
发行：Techland

游戏中包括位于欧洲森林和非洲沙漠等5个地区的60个不同赛道，每个场景都有8个不同的地表类型，各种赛道的环境营造得十分真实。



100% 50% 10%
推荐度：75

2007年4月22日

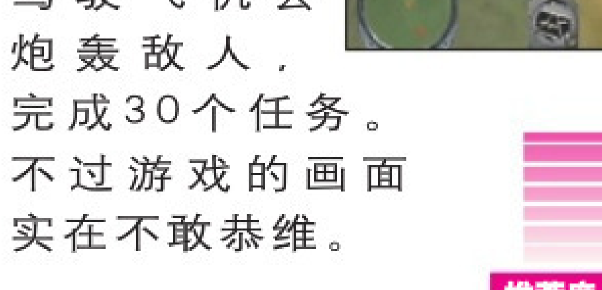
一战天空王牌
World War Aces of the Sky

模拟

制作：Midas Interactive
发行：Midas Interactive

游戏的操作十分简单，玩家需要做的就是驾驶飞机去炮轰敌人，完成30个任务。不过游戏的画面实在不敢恭维。





100% 50% 10%
推荐度：65

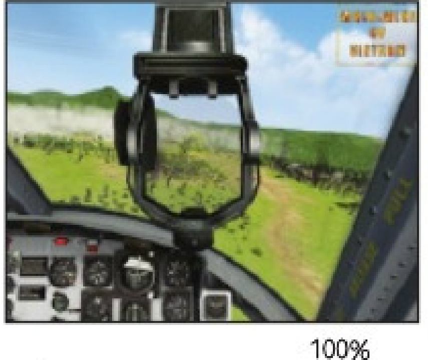
2007年5月1日

越南旋风
Whirlwind Over Vietnam

模拟

制作：G5 Software
发行：Evolved Games/1C

在这款直升机模拟游戏中，玩家可驾驶UH-1、CH-46等根据真实数据资料制作成的直升机飞行在战场上执行任务。



100% 50% 10%
推荐度：75

2007年4月20日

雪女王
The Snow Queen Quest

动作冒险

制作：Liquid Games
发行：Oxygen Interactive

雪女王在这里可不是纯洁善良的女主人公，玩家在游戏中需要和朋友们一起穿越被魔法封禁的森林，打败邪恶的雪女王以解救被她冰封的小镇居民们。



100% 50% 10%
推荐度：75

2007年4月20日

咒语力量2——巨龙风暴
SpellForce 2: Dragon Storm

角色扮演

制作：Phenomic Game Development
发行：JoWood Productions

在《巨龙风暴》中，新增加了200种以上的游戏物品，新增加了Shaikan技能树、11张地图及更加丰富的任务，游戏长度超过30小时。



100% 50% 10%
推荐度：80

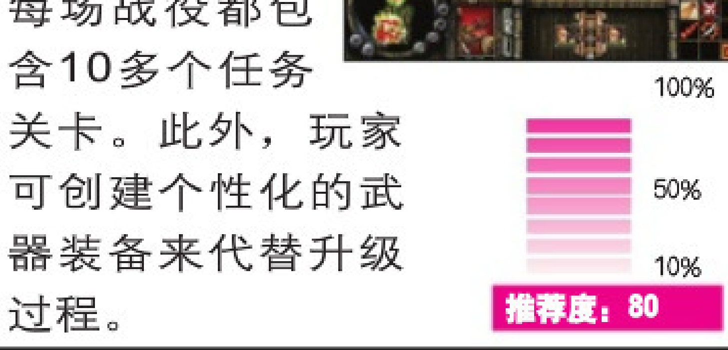
2007年4月20日

斯巴达古代战争
Ancient Wars Sparta

即时战略

制作：World Forge
发行：Eidos Interactive

游戏共包括希腊、波斯和斯巴达在内的三大战役，每场战役都包含10多个任务关卡。此外，玩家可创建个性化的武器装备来代替升级过程。



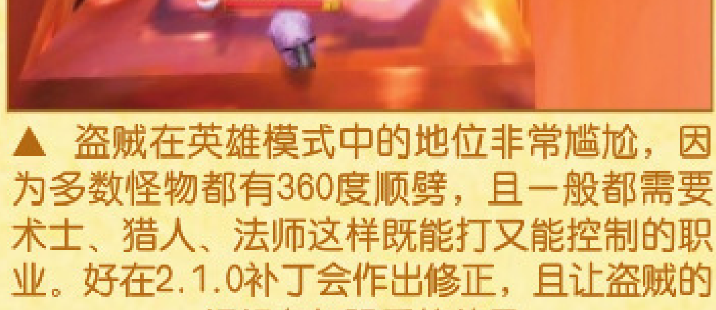
100% 50% 10%
推荐度：80

你准备好了吗？《魔兽世界——燃烧的远征》新人路线图

■品游轩 风梦秋

等待是漫长的。有的人AFK，有的人等不及去了台服，让人望眼欲穿的《魔兽世界——燃烧的远征》（以下称为TBC）才姗姗来迟。也许迟来也有迟来的好处——经过大大小小的补丁修正后资料片会更完善，让人恼火的Bug会更少，而且方方面面的消息、资料越来越多，可以让我们在TBC中事半功倍。只是有时繁多的信息反而会让人无所适从，真到了黑暗之门开启时，你真的确定了该做些什么吗？如果你耐得住性子，可以听听笔者在TBC中数月来的经验。也许它可以让你在TBC开始的前后少走些弯路——总之，欢迎BAK（Back at keyboard）！





▲ 盗贼在英雄模式中的地位非常尴尬，因为多数怪物都有360度顺劈，且一般都需要术士、猎人、法师这样既能打又能控制的职业。好在2.1.0补丁会作出修正，且让盗贼的闷棍有加强后的效果

▼ 资料片对副本的设计让暗影牧师在队伍中的十分地位突出。有一个好的暗牧在队伍中会起到很大的作用，极高的伤害还能恢复全体成员的生命值和法力值



▼ 有熊德在战士可以休息，不需要特别好的装备和经验就可以胜任5人副本的坦克工作

选择合适的职业

“就算是新练德莱尼人萨满或血精灵圣骑士，只要做好规划，也可以比许多60级的角色先到70级”

你或许认为，职业的选择并没有什么诀窍。但是想想《魔兽世界》（以下称为WoW）刚开始时，大家对各职业不够了解，很多人并没有选对适合自己的职业。笔者以前公会里有名牧师，是出了名的“怨男”，成天都在抱怨，为神圣牧师不能拥有跟法师一样强大的刷怪刷声望能力、不能与法师和术士平等竞争伤害装而苦恼。也许很多国服的玩家也有同样的苦恼，唯一的办法是去练小号。但如果你没有足够的游戏时间就很难下定决心，因为那意味着一两年来积累的装备、声望都废掉了。打黑翼之巢需要熔岩之核的装备，打纳克萨玛斯需要安其拉的装备，小号“转正”在装备上不是一时半会就能跟上的。而且如果不是人员充足，公会也很难允许这样的变动。

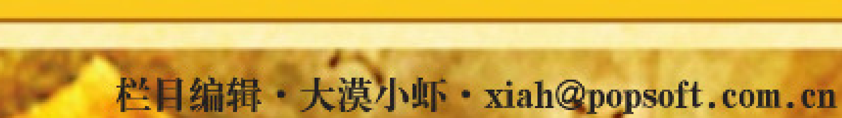


▲ 笔者在两年多时间里都专注于玩法师，在资料片中只是为了有一个珠宝加工的小号而练了战士，结果玩得越多越觉得，也许战士才是最适合自己的职业



▲ 野性德鲁伊作为坦克相当出色，有野德在，打通英雄副本中的卡拉赞没有任何问题

相比之下，TBC是一次重新洗牌的机会。不管你原先是全套T3，还是蓝绿混杂，都要在通向70级的升级路上以及随后的5人副本中逐步替换掉。这样你完全可以重新选择适合自己的职业。如果“You have no life”的话，就算是新练德莱尼人萨满或血精灵圣骑士，只要做好规划，也可以比许多60级的角色先到70级。另一方面也要为“就业”考虑。现在Raid的规模分别从40人和20人调整到25人和15人，加上各职业天赋、技能的变化，队伍组成发生了很大变化，竞争也更激烈。比如现在有更



魔兽世界 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：第九城市 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.wowchina.com

多的人玩法师，如果关系不够铁可能水平再高也未必在Raid中有位置。但如果你能抵御住外域风光的诱惑，以最快的速度练一名满级的萨满/圣骑士，就会成为人人争抢的对象。即使是一名能输出高伤害的暗影牧师，也是很受欢迎的（当然，我不敢保证国服里是否会出现德莱尼人或血精灵泛滥的趋势）。

总之，你自己的喜好和公会的需求同样重要，这样你选择进军外域的主要角色才不至于孤独。



▲ 曾经价值以千G计的无底包图样，现在只值几十G



▼ 不管怎么说，应该尽快打到像这样热门的图样



▼ 在资料片里，矿石显然很好卖，铁匠们日常提升技能需要消耗大量的矿石，所以双采集依旧市场巨大

▲ 珠宝加工也有一些副本内外特定怪物掉落的拾取后绑定设计图，但大多数其实没什么用处

史诗飞行坐骑非常爽！就像有人说过的，+60%速度的普通飞行坐骑只不过让你能去一些原本到不了的地方，而+280%速度的才是真正的飞行坐骑，但总计6000G以上的花费也不是那么容易拿出来的。虽然升级过程中做任务就能赚到两三千G，但考虑到顶级附魔一次的材料都要几百G，在装备上镶嵌宝石更要忙不迭地烧钱，有轻松的生财之道是极为重要的，那毕竟比打钱有效率得多。

在这里只谈一下商业技能的选择，这也是应该趁资料片开放时重新调整的一个方面——毕竟大多数旧的配方都毫无用处了（比如裁缝专业原本稀有的无底包），不过也有些还没有添加更高级配方的配方仍然有用，如附魔的武器+15敏捷等仍然很有市场。就笔者目前了解的情况，双采集仍然是来钱最快的方法，但必须配合史诗飞行坐骑，来去如风，效率极高。即使开始投入高点，但很快就能赚回来，正所谓“磨刀不误砍柴工”。不过暴雪发出话来，要削弱炼金术以降低Raid对药水的依赖。从2.1.0补丁的变化来看，解决方案是让制作超级药剂及各种药水所需的草药大幅减少，同时药水的效力也几乎减半。另外，增加若干通过Raid副本中取得的物品来购买限定在对应副本中使用的药水。目前，因为炼金术的专精可以有机会制作出额外的药水，很多新配方只有通过做药水才有机会“发现”。结果是我所见的炼金师们往往低于成本价贱卖药水，或免费调配。或许他们率先“探索”出新的配方可以赚点，但真正赚得多的还是采药。2.1.0补丁之后采药和炼金术到底会有哪些变化，还要拭目以待。不过采矿并没有受到影响。矿石的需求量很大，铁匠们要提升技能需要消耗大量的矿石，而珠宝加工的宝石来源主要来自于“探矿”销毁矿石、得到宝石。

计划你的商业技能

“双采集仍然是来钱最快的方法，但必须配合史诗飞行坐骑，来去如风，效率极高”

制造业和珠宝加工

“这些装备都很强，裁缝套装几乎都超过T4，接近T5水平；铁匠武器也高于英雄副本和卡拉赞的水平……因此布衣职业应尽快提高实力，这对Raid的贡献是毋庸置疑的”

制造业方面，有两点需要注意。一是很多专业增加了拾取后绑定的装备，或需要拥有专业技能才能享受的套装奖励，如裁缝各分支的套装和铁匠各分支的武器。这是鼓励大家选择比较贴近角色职业的专业。而且这些装备都很强，裁缝套装几乎都超过T4，接近T5水平；铁匠武器也高于英雄副本和卡拉赞的水平。套装和铁匠武器第一级的材料也容易取得，特别是套装，因此布衣职业应尽快提高实力，这对Raid的贡献是毋庸置疑的。查询官方的玩家资料库可以发现，D&T等美服顶尖公会的布衣职业几乎都改学了裁缝，以取得Spellfire、Spellstrike等套装。而有些公会则是等到在25人副本中感觉力不从心时，才要求布衣们都改学裁缝。不管怎样，现在见到的法师几乎都穿着这些套装。还有一点是各专业都有一些副本内外的Boss或普通怪物掉落的、拾取后绑定的配方，只有拥有相应专业的人才有机会得到。如果能尽快取得热门的配方，比如Spellstrike套装的图样，就能赚上一笔。特别是Primal Nether等关键材料也是拾取后绑定的，最主要的取得途径是英雄模式副本的最终Boss掉落。这导致并不是取得图样的人都能做出成品，因此在TBC开始阶段必然是供不应求的产品。如果你有一支好的队伍能尽快开刷英雄副本，订单必定是源源不断的。



▲ 宝石加工的主要图纸都来自拍卖行

最后再说资料片中唯一的新专业——珠宝加工。大家都知道，宝石镶嵌是烧钱的无底洞，市场是很大的。而且就算不是为了赚钱，会珠宝加工也能为自己以及朋友们带来很多便利，节省很多开销。不过珠宝加工并不容易提升，你应该在资料片之前就做好准备。珠宝加工的价值在于300级以后的切割宝石，但要提升到300



▲ 探矿只得到渣，这种情况2.1.0补丁以后不会出现。探矿取得宝石的几率会提高，这样大家花费在宝石镶嵌上的钱可能也会少点



▼ 由于大多数人都忙于高端的内容，而有些旧的材料仍然有用，反而因为来源减少价格提高一倍以上

级所需的材料都是来自旧世界的。如果等到资料片开放后大多数人都在外域忙碌，供应就会减少，在高需求的情况下价格可能就会上涨很多，投入会大大增加。

这里还要提醒大家的是，有些流行的材料列表是早期资料，在TBC后来的版本中已经有所变化，而目前最新的2.1.0补丁对产品能提升技能点数的范围以及材料等还会有些调整，所以一定要根据最新的资料来准备材料。此外，目前珠宝加工中绝大多数稀有的设计图都是世界掉落的，有些宝石几乎没人需要，而有些则非常热门（如+12耐力的宝石）。大家应对稀有程度事先有所了解，到时候多关注拍卖行，尽早取得有用的设计图。还有，虽然采矿跟宝石加工关系密切，但没必要让一个角色同时去学这两项技能。事实上，你可以用一个小号采集矿石（没有珠宝加工技能也同样有机会采到宝石）再来探矿，或是让一些采矿的朋友供应矿石。


▲ 资料片里声望的提升要比原来轻松很多，塞纳里奥远征军等关键派系的声望很容易就能达到崇拜

最后要向大家建议的是，有些专业技能的学习跟各派系的声望是有密切联系的，一些关键的配方要通过声望取得。这样，你就应该考虑让主要的角色学习这样的专业。说到底，你应该综合考虑各方面情况调整自己各角色的技能，来满足自己以及公会的需求。

练到70级

“地狱火堡垒的头两个副本60～61级就能去，非常容易，有声望、有经验值，有时候还有不错的装备”

一切都准备、计划妥当，等黑暗之门一开，首要的就是练级，并同时提高商业和辅助技能。尽早升到70级对Raid的位置、商业技能都关键，但怎样才是最有效率的练级方式呢？

一般来说，完成资料片中的任务仍是最有效率的办法，比单纯杀怪要快。各个区域都有大量的任务，而且很多任务都可以在同一或相近地点顺带完成。如果你没有玩过去年的测试也不要紧，可以参考有经验的玩家总结的快速练级指南。如果一个人进行，一些需要组队完成的任务可以考虑跳过，因为单纯以升级为考虑，外域完全有足够多的普通任务可以给你多得多的经验值。

不过令人沮丧的是，刚开始你难免看到大家蜂拥而出，外域里人比怪多。很多人都在完成同样的任务，杀同样的怪，这种情况下做任务就未必快了。如果你不想赶进度，可以找几个朋友下副本，地狱火堡垒的头两个副本60～61级就能去，非常容易，有声望、有经验值，有时候还有不错的装备。而且更关键的是，对绝大多数服务器来说，资料片开放后恐怕难免会有宕机、回档，而副本就很少受影响。如果你可以接受刷副本升级，完全可以按部就班地进行——完成一个区域的任务再前往下一个区域，不要因为求快而跳过某个区域的任务。这样加上一些副本取得的经验值，一般在到虚空风暴不久就能到70级，剩下的许多任务和影月谷的任务在70级以后再慢慢完成，那可全都是金子！当然，有些任务要尽快完成。因为有些后续任务要在70级5人副本中完成；有些任务与钥匙的取得有关；还有很多任务的奖励都很适合70级的5人副本，如影月谷两个任务线的最终奖励是出色的Tank武器和盾。

▲ 在黑暗之门前静静等待历史性时刻时，如果是联盟玩家不要忘记出发前在守望堡买瓶烈酒，地狱火半岛的一个任务里要用到

▼ 影月谷一个控制机器人摧毁燃烧军团工地的任务，有时你真觉得这是款单机版的游戏



是的，一切才刚刚开始……

“不要太留恋英雄副本和卡拉赞——比如对法师而言，5人副本的一些装备加上裁缝的两个套装就足够打那两个副本了”

就像WoW中一样，到70级一切都才刚刚开始。第一件事自然是去学习和购买飞行坐骑，然后就有千头万绪的事情需要忙碌。提升装备、声望、商业技能，去打需要的配方、打战场和竞技场等等——这要看你主要的目标是什么。如果你和你的公会注重进度，就要抓紧时间，因为TBC中Raid的特点是一环扣一环，起步早就比较占便宜。


▲ 这个Boss因为恶心的群体心灵控制技能而令许多人感到头疼，而且刚开始随机冲刺技能还会造成你掉线，对大家顺利完成卡拉赞钥匙任务线造成了一些困扰。类似这样的问题还有很多，好在现在都被修正、调整

69级左右，你可以开始卡拉赞钥匙的任务线。开荒卡拉赞之余打打几个70级的5人副本，取得一些好的装备并提高荣耀堡/萨尔玛、塞纳里奥远征军、下城区和沙塔尔这4个关键派系的声望。积极一点，不用几天你就可以全部达到崇敬，拿到英雄模式的钥匙开始完成纳鲁的试炼。

当然眼前的关键还是应尽快取得盘牙和泰匹斯特要塞两大25人副本的钥匙/进入资格，不要太留恋英雄副本和卡拉赞——比如对法师而言，5人副本的一些装备加上裁缝的两个套装就足够打那两个副本了。另外还要着眼于长远，因为和WoW中一样，各个副本对装备的要求是有分别的，要尽早根据各大副本Boss战的要求准备所需的抗性装备。


▲ 在英雄模式下，奴隶围栏副本中段可以接到维丝琪女士巢穴进入资格的任务。有些职业可单身潜入完成



《丝路传说》新世界
《罗马远征》第一印象

我们都知道，《丝路传说》的虚拟世界是几个不同文明的有机结合，不同的风格交锋正显示了游戏生命力。现在，文明的链条已随丝绸之路向前延伸，在《丝路传说》的新版《罗马远征》中，西方古文明的奇幻已经与东方的武侠交相辉映，你将真正迈入《丝路传说》中与其他文明鼎足而立的另一大文明——罗马。

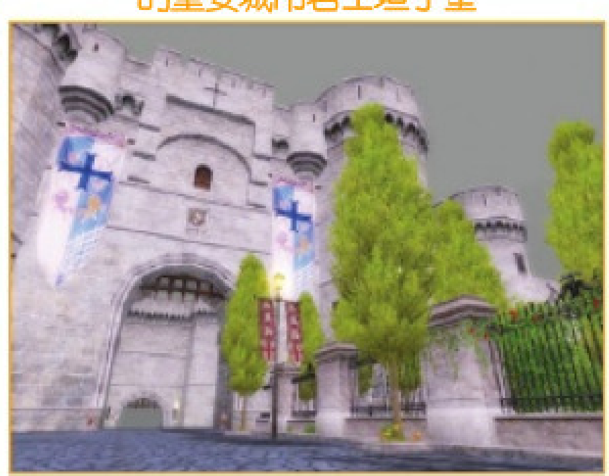
■北京 Merlin

风格迥异的种族，新的战斗职业

当玩家进入游戏后，可以看到国际象棋和中国的石狮子这两个代表着不同世界的标志，它们将把你带入两种风格迥异的冒险之中，而波斯依旧作为一种第三方势力存在。就像以往一样，中国的大唐没有战斗职业的限制，随心所欲发展的技能树，可以彰显你的个性。大唐人的技能分为武功和气功两类，其中以武功类型的不同又分为三门、三宫、一谷。新增的罗马人则有6种战斗职业：战士、浪人、法师、术士、牧师和吟游诗人。这6种职业的设定近似欧美RPG，想必会吸引一些欧美游戏的玩家。但这并不是说玩家需要明确地区分这些职业，和大唐一样，你在游戏中使用什么样的武器决定了你所拥有的职业技能，而职业技能又进一步决定了你能穿着什么装备。你完全可以同时准备两种武器，远程时变成法师、近身时做个战士也未尝不可。

两个不同的出生地，建筑风格、怪物类型、掉落的装备也各自不同。据称，将有6套数百件风格不同的装备从头到脚武装欧洲勇士。随着游戏的发展，罗马地图会不断向外扩大，最后大唐和罗马的势力会在某个地区连接起来，这样的中立区域会同时掉落两个种族的物品、装备，也会让两个种族的玩家有了更多的互动。

▼罗马的新手地图，其核心是连接欧亚的重要城市君士坦丁堡



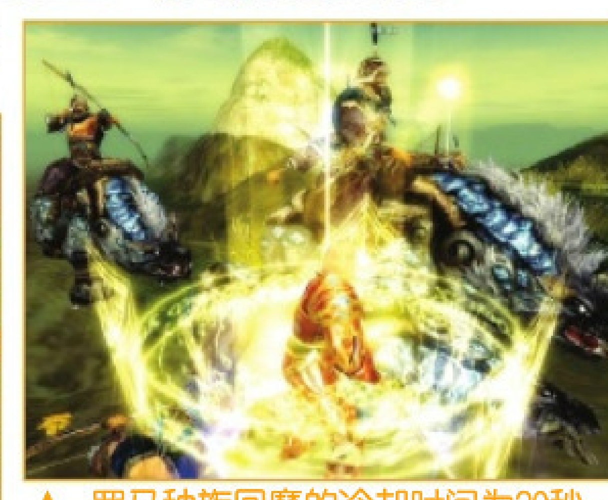


▲音乐可以给人力量，这就是罗马的新职业之一——吟游诗人

新版的"三角对立"贸易系统

▼更分明的职业倾向可以让玩家在组队时更有目的性





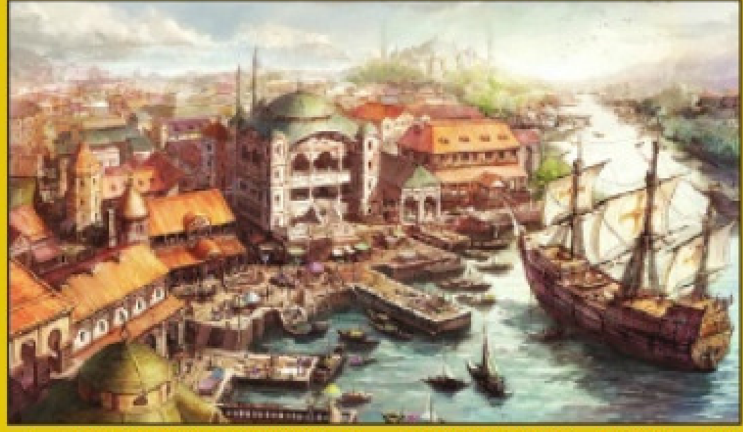
▲罗马种族回魔的冷却时间为30秒，和大唐有天壤之别

当人物达到20级时，就可以体验游戏中最具魅力的贸易活动了。贸易系统中共有商人、镖师和盗贼3种职业供玩家选择。选择不同职业，需要加入不同的职业公会；当你成功加入职业公会后，会得到一个"职业别号"，这是《罗马远征》的贸易系统里一个非常有趣的设定。在你穿上职业装后，游戏内不会显示你的角色名而只会显示职业别号。即使你在游戏肆意PK也没有人知道你的真实身份，这样是不是很爽呢？

随着职业活动的增多，贸易职业等级也会提升，这样就能买到更高级别的职业装，而不同级别的职业装也会对人物属性有不同的提升。职业公会每周都会对公会中参与贸易活动的玩家进行排名，名列前茅者可从会里领取一笔可观的奖金。此外，在以往版本的基础上，对贸易与抢劫的关系也有了新的设计，镖师奖金、盗贼奖金以及商人捐赠金的丰富可以让跑商更具挑战性。本次更新还有一些针对贸易活动的新设定，如只有在城内才能穿、脱职业装，盗贼不能与商人和镖师组队，穿着贸易职业装的玩家不能与普通玩家组队，刷新的NPC盗贼或镖师不会攻击普通玩家也不能被普通玩家攻击等，这使得贸易系统更加公平、合理。

细节调整：组队与任务的新面貌

为了强调团队的重要性，本次更新引入了独特的"组队怪物"的设定。当有队伍杀死某处的一种怪物后，这片区域里就会刷新出特殊的组队型怪物，这种怪物成队成队地出现，它们的各类属性比一般怪物高，且还有普通、领队、巨型等多种类型。怪物之间有链接关系，一怪受到攻击，周围的同伴都会过来帮忙。尽管单人很难应对，但风险之外的回报也十分可观，最高达900%的经验值和超高掉宝率一定会让你大呼过瘾。当然这么高的经验值也是希望玩家养成组队出击的"好习惯"。在任务方面，除了现有的剧情任务、支线任务和隐藏任务外，还加入了许多组队才能进行的团队任务，这种任务的设计很容易让大家想起现在网游中流行的副本。



▲相比架空历史的游戏，独特的文化氛围和异域风情是《丝路传说——罗马远征》的魅力所在，这幅与大唐风格完全不同的原画说明了一切

▼自动恢复药水是《丝路传说——罗马远征》中一个贴心的设计。它让玩家彻底从紧张中解放出来，不过你也要小心点，一下消耗了太多药水就不好玩了



丝路传说 ●制作：Joymax ●运营：世模科技 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.srocn.com

不知不觉，《劲舞团》在中国大陆地区运营已有两年。虽然两年来音乐舞蹈类网游新品辈出，但《劲舞团》还是维持住了它的高人气。现在《劲舞团》不但新推出v3.0版，而且还举办了一系列活动，热闹地庆祝它的两周岁生日。

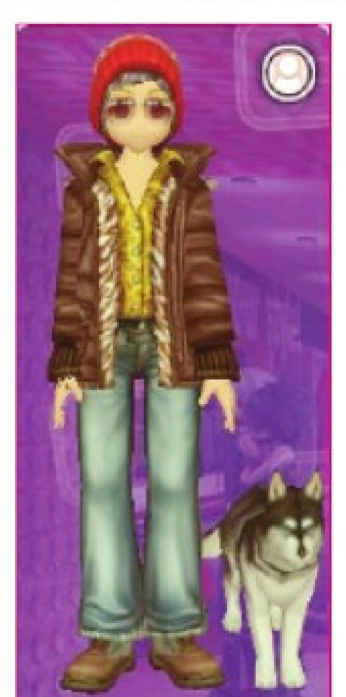
劲舞团 Audition au.9you.com Season 3

宠爱一生
《劲舞团》v3.0版游戏体验

■北京 粉红魅力

宠物情缘，共舞有了新伙伴！

金毛巡回犬？西伯利亚雪橇犬（哈士奇）？是的，在《劲舞团》v3.0版《宠爱一生》中，最重要的改变就是你可以和这些可爱的宠物们一同起舞了。这些动物明星不仅有温柔的眼睛、微笑的脸庞，还会在游戏中给你带来实际的好处——每回合比赛增加20点的经验值。当然，你要是不喜欢狗狗也没有关系，你还可以选择俄罗斯蓝猫和韩国棕色短毛猫作为你的“舞伴”。楚楚可怜的短毛猫让人一下子想起《怪物史莱克2》中的那位貌似“惹人怜”的猫侠客，让人感到亲切。让它们做你的舞伴，是不是别有情趣呢？


▲ 还记得电影《零下八度》么？主角就是可爱的哈士奇



细节修缮，全新界面与功能

v3.0版最明显的变化就是全新的服务器选择界面，天蓝色的主色调和新的按钮布局都给人一种耳目一新的感觉。游戏还进行了一些人性化的细节修正。如，以前玩家会面对大量陌生的歌曲无所适从，新版在这个环节上增加了随机选歌的按钮，不知道演奏哪首曲子就随便选吧，1秒钟就可以开始新一曲。还有，每次比赛结束后的积分榜总会不合时宜地跳出来遮住大半个屏幕，我们想看看胜利后的舞者都不容易。v3.0版在这里做了修正，你可以永远享受胜利的喜悦，而不用被弹出窗口坏了兴致。此外，令人兴奋的是，五大全新舞者称号已经开放，你有机会达到100级，享受其他玩家的顶礼膜拜！

等级	称号
77～81	舞圣
81～86	舞尊
87～91	舞之精灵
91～96	舞之天使
97～100	劲舞之星

▲ 五大称号与等级对照表


▲ 全新设计的商城界面

劲舞耀中华，《劲舞团》两周年庆祝活动


▲ 繁多的比赛正在进行中，这个夏天有得忙了！

2005年5月12日，《劲舞团》正式在中国大陆地区公测。两年后，久游网举办了多场活动来烘托周年庆典的气氛。其中最重的活动之一就是劲舞全国嘉年华。这次嘉年华正式拉开了2007劲舞全国大赛的序幕，这次比赛分为线上线下两种比赛模式。其中线上部分历时一个月，从5月1日开始，全区“大奖赛”频道同时开放激舞、情侣、组队、个人初级、个人中级、个人高级6个组别不同模式的大奖赛，通过比赛获得积分（AP值），就可以兑换不同的奖品，奖金数额预计达50万元人民币。

此外，久游网还举办了Rain两周年献礼、版本人气大调查、《劲舞团》周边总动员、《劲舞团》数字奥运等丰富多彩的活动。

VIP会所，新家新曲新感觉

v3.0版推出了VIP房间卡的服务。可能大家都对高峰时段的排队和抢位记忆犹新，而作为v3.0版推出的唯一一种功能性道具，它可让你在使用后的12个小时内将所建房间在大厅的房间列表中置顶，并闪耀着金色的“VIP”字样。这样的VIP房间可以让你享受独一无二的尊荣，无论是情侣的约会还是盛大的婚礼，都能让你享受到非凡的气派。


▲ 新的比赛模式——Crazy 11明星挑战模式。它以Crazy 11的游戏模式进行明星挑战赛，一开始就启动LV6的巅峰对决


▲ 冲击LV10成功！Crazy 11的第一个高潮顺利跨越，但也不能掉以轻心，因为接踵而来的LV11可不是轻易能应付的

劲舞团 ●制作：T3 Entertainment ●运营：久游网 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://au.9you.com



古典的浪漫
《大话西游3》全新游戏功能揭秘

置身于繁华的长安城，或是云海无边的瑶池仙境，《大话西游3》（以下简称为“大话3”）正慢慢揭开它神秘的面纱。随着内测的开放，想必不会有人再认为“大话3”只是《大话西游Ⅱ》的升级版了。相反，关于细节精益求精的修改让人感觉到游戏开发团队的认真程度。请随笔者一同看看《大话西游Ⅱ》到“大话3”令人惊喜的“进化”吧！

■北京 未名

古典终极浪漫，新的结婚设定

能在茫茫人海中找到自己的意中人，相遇相知，结为连理，总是最美好也是最值得珍惜的一段经历。婚姻二字，古代写作“昏因”，在游戏故事发生的唐代，依然沿袭了周以来的“六礼”，即纳采、问名、纳吉、纳徵、请期、亲迎。在古代，女子在从夫之前总是隐于深闺，所以红娘总是无法缺少的中介人物。在“大话3”里也不例外，要想抱得美人归，第一步就是先要去请红娘撮合了！ 这里要注意的是，男性玩家一定要带足下聘礼的钱和给红娘的红包，不然红娘的积极性可就没法说了。



▲ 新游戏的设置界面既让人感到亲切，又稍有不同

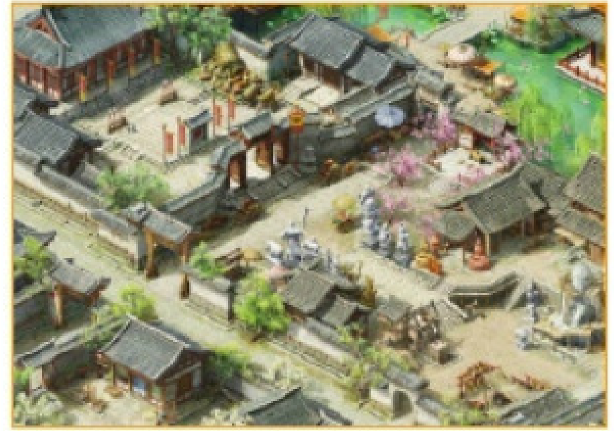
婚庆是整个结婚过程中最隆重的时刻，经过了红娘的撮合和定下婚期后，一生中最重要的那一天终于到了。你可以雇佣多名奏乐手吹吹打打，着礼服、披盖头、戴婚戒、坐花轿、放鞭炮，这些程序一样都不能少。然后，身穿大红礼服骑着高头大马的新郎和披着红盖头坐着五彩花轿中的新娘将在亲朋好友的簇拥下，走进婚姻的殿堂。

婚礼当然也少不了亲朋好友的祝福。在月老那里你可以给亲友分发象征幸福的喜糖，而且还可以包下一间酒楼，摆下自己的婚宴。

▼ 虽然大多数玩家都是旧有“人口”，但新手指导还是很完备的



新的城市规划，更为符合历史原貌



▲ 长安城的精美原画，看得出来，这个城市比之前大多了

▼ 打开场景的微缩地图，是否发现和《大话西游Ⅱ》有所不同呢？



棋盘式的格局、功能分明的市场、行政区，即使以今天的眼光来看，唐代的长安城依旧是历史上规划得最好的城市之一。许多玩家都觉得《大话西游Ⅱ》中的长安城市功能相对单一，而“大话3”中的长安城不但还原了历史上原有的东、西市，扩展了市场功能，而且还引入了“里坊”的概念。整座长安城参照唐时国都的样貌还原，自然变得比以前更大了。于是，驿站、车夫这样的“交通设施”自然就必不可少了。此外，“大话3”中增加了传送点的数量，而且还丰富了传送的形式，除了传统的“瞬移”外，还可以在场景内飞行，就算赶路也不用耗费太多时间。

当然，一个这么大的长安也为今后游戏功能的添加留下了余地。之前有玩家提议，应该在长安城里为帮派划块地皮，上面有房子、有院子，门口还有牌匾，上面写着帮派的名字。不过这个功能在目前的“大话3”中还没有实现，玩家要想回到自己的帮派，需要在长安城里找马车车夫，由马车送回到自己的帮派。不过网易开发团队已经表示，他们会认真考虑这个“帮派基地”的建议。

关于《大话西游3》中玩家关心的细节设定，我们来看看游戏中是如何处理的！

关于门派。在“大话3”中，门派分为主修门派和辅修门派，其中辅修门派等同于玩家之前加入的本种族、本性别的三门派，其门派技能不会改变。玩家选择门派时依然会受到种族和性别的限制，但你可以在自己的三个辅修门派中选择一个作为自己的主修门派，从而学到该门派特有的技能，而这种门派的特有技能是新设计的。也就是说，玩家在《大话西游Ⅱ》中学到的门派技能不但被保留下来，还可以学到一类新的技能。

关于帮派。可能许多玩家都有感触，《大话西游Ⅱ》中每个服务器基本上被两三个大帮“垄断”，因此新游戏中对帮派的改革是很受关注的。现在，帮派系统改为了玩家自主建设的形式，根据所建设的建筑类型可以增加帮派人口的上限，可以说是比较自由的。当然这样一来，那些有时间、精力去经营的帮派可能会膨胀式发展，因此“大话3”的帮战会考虑给小帮派更多的发展空间，让实力稍逊的帮派也有胜利的希望。不过在测试期间，帮派和帮战的修改还在进行中。

关于称谓。一些特殊称谓，如孝廉、龙的传人等，都是玩家完成任务的特殊奖励，这些称谓有些会在“大话3”中被继承。另外，新游戏中对结拜的称谓有所调整。许多玩家希望加入类似“XX的结拜兄弟”之类的称呼，而新游戏中也确实加入了这样的设计，具体是如何称呼的，大家还是到游戏中亲自体会一下吧。P



▲ 遇到了傲来国的飞行传送人，才想起不只是传送，还可以飞呢！

大话西游3 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：5月20日内测 ●官方网站：http://xy3.163.com

巅峰对决 《街头篮球》新版前瞻

FREE STYLE STREET BASKETBALL

作为一款强调节奏感的体育类网游，《街头篮球》的版本更新速度也像一场篮球比赛一样快捷。在经历《黑色闪电》和《圣诞迎新版》的大幅变化之后，《街头篮球》的0.91版《巅峰对决》也已上线，其中新增的俱乐部模式无疑是大家最为关心的。嘿，火热的球季又开始了！

■北京 黑石头

2007版面世，全新的联赛模式

在最新版本的《街头篮球》中，一个新增的特色就是线上俱乐部联赛模式了。随着2006全国联赛的结束，俱乐部系统已经经历了几个月的沉寂。如今，新版本中则加入了2007俱乐部系统。新的俱乐部系统不仅提供了全国联赛功能，更重要的是为玩家提供了持续参加线上联赛的条件，将新的线上联赛变成一个完整持续的比赛系统。玩家必须加入一个俱乐部，并代表所属的俱乐部参加每月两赛季、全年无中断的线上联赛。线上联赛中的比赛对局完全随机决定，系统会自动为玩家选择实力接近的对手，而且对局一旦确定就无法取消，单方退出比赛将被自动判负。联赛排名将以各俱乐部的战绩为基础，每场比赛结束后，系统将自动统计出各俱乐部的积分和排名，直至赛季结束。赛季结束后，俱乐部根据最终排名会获得不同的称号并得到各种奖励，如俱乐部积分、俱乐部特殊称号、俱乐部特殊队徽、俱乐部专用道具等，足以满足你的“虚荣心”。


▲《街头篮球》的登录界面又有变化，正好配合全新的“俱乐部第二季”活动


▲申请加入一个有前途的俱乐部

▼俱乐部内部信息简洁明了

新增功能，在游戏中“上网”

除了俱乐部模式，功能更强大的管理界面也是新版《街头篮球》的亮点之一。在俱乐部功能界面中，玩家可以自由选择加入或退出某个俱乐部，可以即时浏览俱乐部排名。俱乐部经理还可以为自己的俱乐部设计比赛队服、俱乐部队徽、选择球衣号码。此外，俱乐部界面中还包括管理功能。俱乐部经理可以设置俱乐部公告、留言和论坛，而玩家可以加入俱乐部频道，一句话，过去需要使用网站进行的操作，如今全部可以在游戏的俱乐部界面中完成。



▲聊天方式在新版中有变动

传统与现代，新球场与新道具

新版《街头篮球》中增加了两块全新球场，可谓传统与现代感相结合。第一块就是极具中国特色的“九门争霸”球场。所谓“九门”是指北京城的9座城门，即东直门、朝阳门、西直门、阜成门、德胜门、安定门、崇文门、正阳门和宣武门。全新的九门争霸篮球场坐落在紫禁城红墙之内，宫城的大门前还矗立着一块大牌匾，上面有九门提督的亲笔提字“京城篮球少爷”！看来，韩国开发组也没少研究中国的史地呢。另一块球场是极富科幻色彩的“AF25基地”，号称美军秘密基地。开发者认为，街头篮球是美国人司空见惯的体育文化，就连密不透风的美军秘密基地里也会有功能齐备的街头篮球场地。这张“AF25基地”新地图就是其中之一。被悍马、F117围绕的感觉怎样？你将在这块球场上亲身体验！

▼虽然赛场设在古老宫城内，但地板依旧个性张扬


▲人家都说这是美军基地，我怎么觉得它有点像“51区”？

更炫的Freestyle动作

精彩华丽的花式动作是街头篮球最让人回味的特色，而在新版《街头篮球》中，所有职业都获得了新增的Freestyle技能，让玩家得以在比赛中施展出不同的舞蹈风格。无论是远距离的单手投篮、空中走步式的推进投篮、打入篮下后的睿智投篮，还是力大无穷、可以决定比赛胜负的终结灌篮，都可以让玩家以绚烂夺目的绝招成为篮球场上绝对的焦点。



单手投篮　推进投篮　睿智投篮　终结灌篮

街头篮球
●制作：JC Entertainment　●运营：天游软件
●游戏状态：免费运营　●官方网站：http://www.fsjoy.com



《踢踢球》个人技术提高指南

俗话说，“一个好汉三个帮”，像《踢踢球》这样的集体运动自然需要默契的配合才能有所成就。不过，要是只有你一个人太“菜”，恐怕也会拖累这个优秀的团队。游戏公测之后，许多玩家来到游戏中，对“绝对领域”和“连击系统”都耳熟能详了，但是要说练习个人技术，恐怕还要了解更多的技巧才行呢。

■上海 眼睛乱疼

实用、准确，善用普通技能

很多新人进入游戏以后喜欢乱按鼠标，因为这样可以冲撞对方球员。不过在无球状态下，不断冲撞对方你的怒气值会马上变为0。因此，合理运用冲撞才是一名优秀球员的准则。冲撞作为普通技能在防守上很有用处。当对手从你脚下抢到球正待摆脱时，你可以马上按鼠标右键把他撞倒，此时对手会有少许停顿（硬直），这时你就可以重新抢下球。如果双方都在无球状态下抢球，也可以适当用冲撞获得先机。当然，如果己方球员正拿球奔向对方球门、对方球员也奔向他准备断球时，你可以迅速靠近这名球员，用冲撞放倒他，为队友创造有利的射门位置和充足的调整时间。

值得注意的是，冲撞也是可以蓄力的。蓄力越久，你所消耗的能量也越多，当你蓄满力去冲撞时甚至会跑得更快。当然负面影响是，万一撞不到人你就会一直往那个方向冲过去，刹不住车。此外，冲撞效果可以相互抵消，可能你撞上的人毫无影响，仍旧能奔跑自如。最倒霉的是，冲撞是可以撞双方队员的，万一你不小心撞上自己人，那就准备被“鄙视”吧……

“绝对领域”和“连击系统”是整个游戏中技战术的核心。也就是说，游戏过程可大致上分成两部分：射门前及射门时。射门前要注意传切球的配合及如何让己方发挥“领域的力量”；射门时的重点是射门力度与角度。同时，还要注意射门时要用到的道具。

踢踢球 ●制作：TOSE Software ●运营：天纵网络 ●游戏状态：5月份公测 ●官方网站：http://ttq.joyzone.com.cn

重要技能：百发百中的射门表演



▲ 一旦小宇宙爆发，想阻拦这勇猛的冲刺可不是容易的事



▼ 许多技能可谓必杀技，运用得当几乎百发百中

接下来，我们来说几个重要技能。

幻影冲刺。 幻影冲刺用途很广泛，用作射门、防守、组合技能都可以。用于射门时，在上海地图比较容易发挥，因为这里球门比较大，也没有挡板。详细的操作是：奔跑时先往右一趟，然后马上转身90度，向球门死角跑，控制得好的话进球率可达100%。在防守时，用鼠标控制比较好，重要的是给对手一个措手不及。

挑射。 挑射在沙滩上用途比较大。用于射门的话，在守门员面前四五步的距离挑射，球会高高跃起，运用得好的话在沙滩地图可以百发百中。就算你的射门质量不高，守门员也有可能自乱阵脚。

幻影撞击。 这个技能对防守是很有用的。大家都知道，当你在前场被断球后，对方的第一反应就是用幻影冲刺迅速拉大与你的距离，你同样用幻影冲刺也很难追上。而幻影撞击有冲撞和幻影冲刺两个技能的组合，操作也很简单：在发动幻影冲刺的同时按下鼠标右键做冲撞，你会飞奔起来，即使对方也在用幻影冲刺也能及时撞倒他。当然，要撞到他你必须迅速判断他的跑动路线，否则同样会扑个空。

利用环境，每张地图进球点详析！

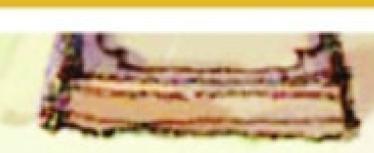
由于《踢踢球》的每张地图都有特色，笔者在这里分地图讲一下射门的技巧，以供大家参考。

上海地图。 在上海地图中，如果把球门所在的这块墙壁作为x轴，球门中线作为y轴，那么向左右延伸45度这两条线路是最容易进球的。你可以找到进球点的“标志性建筑”，如黑色窨井盖和地上的裂缝，在这两地附近射门最容易进球。例如，当你跑至窨井盖附近时，守门员一般会移动到靠近窨井盖这一面（右面），你可以用鼠标右键轻轻点一下球门左下角（点一下马上松开）射门。要注意，通常很多新人都喜欢蓄力射门，这样打不出角度，也就没有杀伤力了。相同的例子，在球场左面裂缝附近也可以这样操作，守门员通常都扑不到球。



▲ 沙滩地图的球路比较怪异，不过大力抽射还是很管用

墨西哥地图。 在沙滩上，最容易的射门方式就是大力抽射，射门距离可以“丈量”，从守门员的位置往正前方跑10步为最佳。在此处蓄满力、射门方向对准守门员头部，只要你距离算得够准，球会直飞过守门员头顶飞进大门。有的新人会说，为什么我蓄满力射门总觉得弧度太低？其实这还是位置问题，不同射门距离的弧度是不一样的，这可能有点超现实，但却是沙滩地图的特点。P



与早些年流行的奇幻风格网游不同，韩国MGame公司的《决战》选择了更具科幻色彩的未来时代作为背景，一度吸引了一批忠实玩家。可惜由于外挂和非法物品的泛滥，《决战》到运营后期状况惨淡。不久前，北京乐显世纪接过了游戏的代理权，并宣布推出新版《决战——复兴篇》。

■北京 Crie

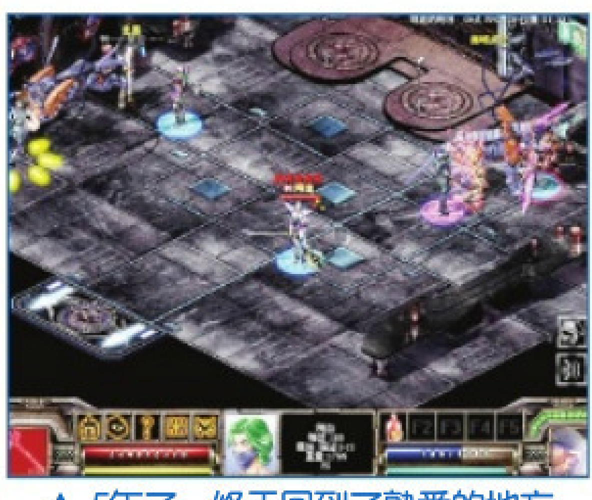


重整河山 《决战——复兴篇》前瞻

移民失败，混乱的兰肯纳斯星球


▲ 兰肯纳斯星球从来都不曾平静过

游戏的背景与原作相同，仍然设置在遥远未来的银河历2800年。兰肯纳斯星系的两大势力——外星联合军和皇室军队之间爆发的大战以外星联合军的投降而告终。但在庆祝胜利时，太阳活动突然加剧，不但破坏了几乎所有可以进行宇宙航行的飞船，还造成了近乎世界末日的自然灾害。兰肯纳斯的居民们为了逃离未来的天灾，开始修复战争中被破坏的要塞，并着手建造A.R.K移民宇宙飞船。最终A.R.K Ⅰ满载着移民成功脱离兰肯纳斯星系，但A.R.K Ⅱ却因为太阳风暴而失去了宇宙航行能力，最终带着船上的乘客坠落在兰肯纳斯星球上。更糟糕的是，由于破坏严重和科技缺乏，移民们已无力再造新的移民飞船。与此同时，太阳风暴的剧烈活动使星球废墟中出现了大量变异怪物，人类的生存面临着巨大的威胁。为了生存，人们开始重新建设城市和要塞。但随着资源的枯竭，新兴城市间的关系迅速紧张起来。人们意识到战争无法改变一切，但合作建造移民太空船的努力也一直无法取得进展。紧缺的能源、恶劣的环境、紧张的城市关系、天灾带来的移民压力，这就是玩家将在游戏中面对的一切……


▲ 5年了，终于回到了熟悉的地方

4种职业，争夺要塞的“决战”

我们早已了解到，《决战》中包括4种职业，分别是格斗家、魔法师、剑武士和枪械师。每种职业都有其自己的发展倾向和独特能力。

1.格斗家。格斗家拥有大量生命值和极高的防御力，游戏中主要提升体质，技能以“兴奋”和“反击”最为实用；
2.魔法师。魔法师拥有强大的精神力和魔法攻击力，主要提升智力属性，技能则以增强魔攻和减少延迟时间为主；
3.剑武士。剑武士强调短时间内的爆发性杀伤力，其瞬间伤害力所向无敌，因此其属性的提升也应专注于力量；
4.枪械师。枪械师则注重命中与射击速度，属性方面最重要的是敏捷，初期最好选择增强连射能力的技能。


▲ 添加属性时有一定失败几率，升级失败时有可能导致幻石消失或属性降低

游戏中的武器装备是专门为各职业设计的，因此不必担心不同职业间争抢装备。此外，作为早期韩国网游的“标配”，《决战》中也有要塞和攻城战系统。玩家组成军团后可以向游戏申请攻城战，不过与韩式网游中传统的攻城战规则不同的是，申请进行攻城的军团间并非直接进行较量，而是以参赛的形式，让军团组成队伍进入指定房间并消灭怪物，以行动速度的快慢来决定要塞的拥有者。这使游戏在保留了对抗性的同时更具有竞技气氛，而非简单的多人PK。

决战——复兴篇 ●制作：MGame/KRGsoft ●运营：乐显世纪 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://dr.sanle.net

作为一款新代理商运营的游戏，《决战——复兴篇》理所当然地加入了一些新要素。对网络游戏来说，最直观也最引人注目的特色就是新装备、物品的加入了。《决战——复兴篇》中加入了全新的100级装备。这些新装备都是防具，每种职业都拥有适合自己的盔甲、裤子、靴子和头盔。不过作为新增物品，想要获得这些100级装备还是需要玩家颇费一番周折的。玩家首先要将70～80级的装备转换成装备材料，并通过消灭怪物得到转换为100级装备所需的物品，最后找到对应的NPC进行装备转换。因为转换前装备的属性会影响到转换后100级装备的属性，所以有心获取最强装备的玩家要多花一些时间来研究转换系统。此外，转换后的100级装备仍可通过物品或指定NPC继续升级。改造后的装备不但物理防御力会得到提升，魔法防御力也会有所提高。100级以上装备还可以附加各种属性，不过强化或添加属性失败也可能造成防具属性降低。最后，MGame方面已经确定，《决战》在未来将有5部以上的资料片陆续在中国大陆地区上线。总之，“决战”将持续下去。

可以说，作为一款无过无失的中端产品，《决战》对那些曾经体验过这款游戏的老玩家来说仍焕发着独特的魅力。希望它在新东家旗下能让玩家们找回昔日的快乐。


▲ 100级装备的开放让玩家等了好久



《奇迹世界》魔法师1～40级升级指南

《奇迹世界》公测之后，有更多的玩家可以亲身体验游戏了。就笔者看到的情况，许多人都选择了练一名自然系魔法师。显然，除了考虑到人物设计上的“养眼”程度之外，法师职业繁多和强大的技能是非常诱人的。当然，一名强大的法师一定程度上也是用“钱”堆起来的。

■上海 任意剑

装备篇：雄厚资金打造升级捷径


▲ 法师的技能是全职业最多的，所以加点也有很多种选择

正如前文所说，如果你有50万的家底，我们就从装备入手谈谈自然系魔法师的修炼。首先要明确，自然法师必备精灵精智装。想穿这套护甲，首先一定要换上一件+2精智的装备（任何部位皆可，当然你可以用最便宜的衬衣拿来合成+2精智），然后要有一支+7智、+4精的玻璃魔杖（市价不会太离谱，如果想省钱就自己合成）。自然法师初期的智、精分别是25、22，装备玻璃魔杖以后就变成32、26了，所以准备一支这样的玻璃魔杖是必要的，这样才可以穿上所有的精神装。先装备衬衣，精神达到28后就可以装备腰带。装备腰带后精神达到30，就可以继续装备手套……这样就可以把整套装备穿上了。

装备部位	智力限制/精神限制	装备系	需要属性	装备顺序
自然青布衬衫	26/24	精智系、C等级	+2智力、+2精力	1
精灵腰带	28/27	精智系、D等级	+2精力	2
精灵手套	28/29	精智系、D等级	+2精力	3
精灵长靴	29/31	精智系、D等级	+2精力	4
精灵护腿	30/32	精智系、D等级	+2精力	5
精灵头盔	31/34	精智系、D等级	+2精力	6
精灵护肩	32/36	精智系、D等级	+2精力	7
精灵护甲	34/39	精智系、D等级	+2精力	8

▲ 精灵精智装装备顺序及属性表，先装备衬衣，精神达到28后就可以装备腰带，按照顺序穿上整套装备

流程篇：统筹规划任务和技能

法师开始必定要经过一个漫长的“裸练”过程，即不穿装备的修炼，直到你可以像上文那样穿起装备。初期的流程笔者不再复述，一般就是靠任务升到10级，然后花1000金币可以去沃德接3个关卡任务——不祥的传说、狂暴的马杜克和不祥消息来源。这之后还可以依次接到钢铁野兽部落的阴谋、洞穴守卫和救出魔法师任务。完成3次钢铁野兽部落的阴谋，一般就可以升到15级。这时可以考虑去野外做精英任务（杀精灵湖那些首领级别的怪），之后进入野兽森林等地完成之前剩余的任务，基本上就到20级了。一般来说，你的吉祥宝石碎片大约已有100个，金钱大约在10万。完成粉碎阴谋、残暴的狼头目等任务后可以进入野兽森林，接到狡猾的达夫（注意，这个任务中打怪第一下就要掉落达夫之剑，否则之后一定不会掉落）。到25级左右，你的自然法师就可以出剧毒藤蔓了。

25级是第一个转折点，这时候“裸练”很难再有成果，此时可以继续做任务。到28级出了岩石风暴+3、剧毒藤蔓+10，此时自然熟练度160，正好出星云震荡+1。这一技能范围大，伤害不小，刚好解了燃眉之急。33级时你可以进入暴风骑士团的墓地，在从33级到40级的路上，你可以换上第二套传说系列装备（杖可以不换，用以前攒下来的石头来升级属性）。这次穿传说系列要尽量选择紫色装备，如果在20多级时完成了野兽森林主线任务可能会得到一两件。当然还有一个办法就是完成“AC任务”，这样打守卫期间可以在炼金之路杀阴影将军，在获得500个首领讨伐的同时也能积累2阶紫装。当然，如果你有2阶的+2精、+2智的装备就可以把紫装丢到一边了，因为紧装仅相当于下一阶+2装备的水平，淘汰的速度很快。不过铠甲可以继续穿+4左右的1阶装备，同时用吉祥宝石小幅升级。这样+6属性的一套2阶装备应该有接近300点的防御值。

40级之后……


▲ 岩石风暴威力高、范围大，建议先学1点，后期学满

40级之后耗费的时间会久一些。出了岩石风暴+10之后，到了46级，你就可以去伊瑟琳城冰风谷副本和冰风堡了。这时的主要任务是积累首领讨伐数和AC物品，为拿到雪晶戒指（全属性+7，技能攻击力+30%）做准备。此外，达到高级别后可以考虑回头刷以前的关卡。因为等级有差距，格挡几率会提高，而经验值为固定奖励，不受级别差的影响。

火箭术	+1	压力水墙	0
冰刃术	+1	旋风球	+1/+10
火球术	0	力量祝福	0
冰封术	0	掌心雷	+1/+10
瞬间移动	+1	剧毒藤蔓	+1
战神祝福	0	电力场	0
火焰枪	+1/+10	群雷闪	0
旋冰弹	+1	岩石风暴	+10
缠绕术	+10	星云震荡	+1/+10
火龙烈焰	0	天崩地裂	+10

▲ 自然系魔法师加点参考

奇迹世界
●制作：Webzen ●运营：第九城市
●游戏状态：4月18日公测 ●官方网站：http://sun.the9.com



头条 欧美网游再次集结 多款大作将引进运营

特约通讯员Jimmy报道 5月7日，中华网游戏宣布将于年底推出采用付费模式的新网游《魔戒Online——安格玛之影》。至此，这款去年已被中华网签下的游戏总算有了进一步的消息。《魔戒Online》是《龙与地下城Online》的开发商美国Turbine公司的MMORPG新作，由于获得了托尔金原作的部分版权，Turbine得以将《魔戒》的部分世界用大型游戏的方式呈现出来。玩家可以扮演精灵、人类、矮人、霍比特人4个种族的7个不同职业，并且可以和自己崇拜的偶像一起组队完成任务，探索中土世界。这款游戏自去年年底开始在北美和欧洲开始测试，并在今年4月份正式发售。与此同时，由EA Mythic游戏制作室基于著名桌面游戏改编的网络游戏《战锤Online——决战世纪》，也有了将在国内运营的兆头，尽管EA尚未透露运营商的具体归属，但EA放出风来，说这款游戏很快就会登陆亚洲，并已开放了游戏的中文官方网站。

▼ 游戏中的中土大陆同样充满神秘色彩，它正等待你前往冒险





▲ 有了《魔戒》电影的普及，相信游戏的拥趸一定不会少



▲ 虽然开放了中文官网，但这款游戏可能要到2008年年初才会推出

尽管Turbine的《龙与地下城Online》在国内的推广并不顺利，但《魔戒Online》在国外测试中得到的评价还是很不错的。虽然有人断言，在中国可以成功的欧美网游只有《魔兽世界》一款，不过《魔戒Online》和《战锤Online》的来临似乎会掀起新一轮欧美网游热潮。至于热度届时会有多高，让我们拭目以待吧！P

焦点 《魔兽世界》服务器升级 资料片已不再遥远

特约通讯员Chobo报道 尽管到截稿时止，第九城市仍未公布《魔兽世界——燃烧的远征》（以下称为TBC）的具体更新计划，但作为资料片即将到来的标志之一，九城已经开始对目前中文《魔兽世界》的服务器进行一次大规模升级。九城发布的公告称，由于受技术因素影响，这次硬件升级维护预计持续120小时左右，率先进行升级的一区在5月8日～13日将无法进行游戏。事实上，在北美服务器更新资料片之前，也进行过一次这样的硬件升级，目的是为了让硬件更加适应资料片的游戏要求。因此，九城的举动无疑宣告了TBC即将来临。但此次中国大陆服务器的升级还有一个额外的调整，那就是在服务器选择界面中将一区和四区、二区和六区、三区和七区合并。这样，服务器升级后实质上只会存在4个大区，而不是之前的7个。与此相对应的还有一些和认证、资费、人物创建等有关的细微调整。P



▲ 中文版TBC截图



▲ 多久能追上美服和台服的进度？这是个很有意思的问题

潮流 雪地滑板走俏 韩流吹向《竞速星球》

特约通讯员Newton报道 也许大家还记得《大众软件》对国内网游厂商开发滑雪游戏的报道。虽然因为种种原因，这款游戏的开发已经搁置，但在竞争激烈的韩国网游市场，一款滑雪题材的休闲网游《竞速星球》（Riding Star）已经正式投入运营。《竞速星球》的故事是，由于全球变暖地球上已经无法再冬季体育项目竞技。但人们在银河界却发现了一个与地球环境类似的行星，这无疑是滑雪爱好者的天堂，人们就把这颗行星叫作“Riding Star”。



▲ 休闲游戏需要的正是这样的新鲜感

由于Riding Star上重力低，所以玩家可以在峡谷、沙漠、草坪，甚至是水上进行滑板比赛。而且由于能比地球上跳得更高、滞空时间更长，所以能使出许多地球上无法实现的华丽特技。当然，和所有休闲游戏一样，道具的使用也是很重要的。游戏设有竞速赛、特技赛和道具对战等几种游戏模式。相信如此独特的游戏也很快会在国内投入运营。P



■本刊记者 北四环组（北京、上海、苏州三地报道）

三个人的守望

对“草根时代”单机游戏开发的后续调查

在《大众软件》诞生的12年中，我们曾报道了众多国产游戏制作人、制作团队，在见证了大量被打上“中国制造”烙印的原创游戏走向辉煌之后，近年来，几乎每个国产游戏爱好者都默默接受了这样的事实：国产单机游戏正在渐行渐远，网络游戏的崛起已使更多单机游戏制作者逐渐远离了我们的视线。据《大众软件》的《2006中国电脑游戏产业报告》公布的数据，去年在中国大陆地区正式发售的57款单机游戏中，由中国大陆地区开发的仅有《林海雪原》一款。而截止2007年4月底，尚无任何一款中国大陆地区开发的单机游戏正式发行。2007年的春天依然温暖，但萧条的国产单机游戏市场与之并不相称，这使我们的目光不由得凝重起来。为此，本刊记者特意对过去3年内《大众软件》曾报道过的3位独立单机游戏制作人进行了一次实地回访，再次审视国产游戏业转型中的几个“非典型”人物……

蒋盛：北京→上海

关键词：暂停开发、蛰伏、3G

2004年我们曾以《关于傻龙工作室的一次理性思考》为题，对蒋盛个人投入数十万元资金进行单机游戏开发的行为进行了报道，在读者中引起强烈反响。当时，对这种行为是“个人英雄主义”还是“非理性盲目投入”的争论持续不断。前不久，在上海徐家汇一家普通的KFC餐厅中，记者再次见到了蒋盛。

尽管时隔数年，蒋盛依然记得当年的报道见刊之后，时任北京寰宇之星总经理的傅世华曾专门发E-mail对他及他的开发团队进行鼓励的事。“当时最大的动力就是想把游戏做出来，不过由于市场环境等原因，游戏项目在进展到约40%时，还是被迫暂时终止了。期间，我们收到了大量希望加入开发的热情国产游戏爱好者的自荐信，有些甚至只求能参与开发，不要求任何报酬。”蒋盛说，“然而这种单纯凭理想和冲动的年轻人很多都没有任何经验。”在现实面前，游戏制作的难度已远非理想主义或青春热情就可以逾越的，这款名为《越空狂龙传》的3D单机游戏制作周期之漫长，远远超出了蒋盛几年前的想象。在投入了数十万元的资金后，蒋盛做了一个痛苦的决定：暂停项目开发，并将傻龙工作室的研发方向转为手机游戏，并以代工方式参与到几个其他的项目中，用“短平快”的项目收益保证工作室生存。


《越空狂龙传》里的这条龙昂扬挺拔，而现实里的蒋盛则必须首先考虑生存问题

出于照顾家人等原因，2007年，江苏人蒋盛已经离开了北京回龙观小区，暂居在上海。几年来的经历，使蒋盛用“没有发展和更大的作为”来总结自己，不过值得欣慰的是，原傻龙工作室已在北京正式注册成立了“北京盛世威龙软件有限公司”，尽管手机游戏开发能够带来部分收益，但和目前的开发支出比较，也仅仅是持平而已。不过，蒋盛非常看好3G手机未来的发展。“大家都在等3G，对所有做手机游戏的人来说，可能3G都是一次发展机遇。而目前，可能就是所谓的蛰伏期”。蒋盛把“能耐得住寂寞”的手机游戏研发团队放在了北京，而自己则在上海为寻求如何成为一个合格的游戏制作人而努力。“通过几年的思考，我发现国产单机游戏制作，最缺乏的是能统筹项目、把握游戏整体制作理念的制作人，而这也是未来我个人努力发展的方向。”现在的蒋盛与几年前相比，也渐渐接受了国产单机游戏市场

萎缩的事实。“等手头的资金充裕后，一定要把《越空狂龙传》做完。”这句看似平淡的话，似乎蕴涵着更大的力量，也代表着蒋盛更为真实、迫切的想法。

初春的上海，蒋盛落座的窗户背后是涌动的车流。也许有了这份信念，才使得这位投入了大量时间、金钱，却与主流商业市场背道而驰的游戏人，走在上海繁华的街道上不显得那么功利。

方顺：上海→苏州
关键词：大学宿舍、安逸、共享

方顺的个人“单机化之路”似乎更为理性一些。2004年末，一款名为《梦幻战争》的FPS游戏在网络上广泛传播，我们在专题企划中以《一个人做游戏》为题，报道了方顺的“个人游戏生产方式”。2007年，记者再次见到上海青年方顺是在苏州工业园区的门口。一个对单机游戏始终都无比投入的年轻人，如今的职业是一名网络数字化城市项目的3D引擎研发人员。尽管这个项目并不是真正意义上的游戏，但方顺认为在项目制作过程中所积累的3D技术经验与开发游戏有着极其紧密的联系。“这是一个数字化虚拟城市的项目，类似于电子地图，不过是完全3D化的，目前在做的是底层引擎开发，将来中国的几座知名城市都将在这个项目中被数字化虚拟。”方顺告诉记者。从一名民间的“草根”游戏制作者变成了朝九晚五的上班族、从繁华的上海来到宁静的苏州，2007年，方顺完成了自己身份的转换。


过去的经历让方顺做起虚拟城市来得心应手，而他的“开发团队”虽然没有什么大的发展，却保持稳定

“我依然还是执着的单机游戏爱好者和开发者，我们团队中的几名程序员业余时间最大的爱好就是在一起探讨如何做出一款有特色的单机游戏。”方顺在谈到国产单机游戏时，依然抑制不住兴奋。他说，公司提供的类似大学时代的学生宿舍让他们保持了集体生活模式。同好之间每晚可以彻夜长谈，使这里成为远离苏州市区的一个普通住宅内最具“精神磁场”的地方，无数充满智慧的闪光点在这样脑力激荡的“夜谈”中涌现。“大家的理想都比较一致，宿舍里购置了好多游戏机，PS2、PSP、Xbox 360、Wii都有，也许不久这款利用业余时间制作的‘非业余’游戏就会出现。”方顺十分满意现在的生活状态，与浮躁、快节奏的上海相比，他认为苏州工业园区的生活比上海显得安逸、充实得多。

方顺在几年前开发单机游戏时，基本上是在网络上与几位开发者交流并进行管理：做《梦幻战争》之后，迅速在网络上聚集了几位热衷于游戏开发的爱好者，并成立了FS Studio。但开发游戏仅靠网络交流是无法保证质量和进度的。“因为大家没有任何基于利益的目的，很多人都不曾谋面，在开发过程中，反而不便约束管理。”在总结个人经验时，方顺说，仅依民间、网络的形式来开发游戏，显然与“振兴国产单机游戏”的理想相去甚远。而自己愿意在不久之后提供一套自己开发的3D开发工具与网络上热衷游戏开发的爱好者共享，也愿以一己之力为国产单机游戏的复兴做一些贡献。

2007年春天的苏州，方顺和他的朋友们，为了理想、为了爱好，利用业余时间制作着并不业余的单机游戏。

杨智：西安→北京
关键词：就业、授权、正式版

2007年，山西人杨智显然比上述的两位单机游戏制作者幸运得多。还在西北工业大学学习期间，作为学生兼游戏开发爱好者，他利用其就读的自动化专业的优势，开发了《葫芦兄弟》的游戏Demo，在网络上广为流传，并于2006年通过该款游戏结识的游戏研发好友推荐，顺利进入游戏学院，成为一名程序开发人员，同时他参与学院的教材编写（负责游戏研发部分内容的案例）。这款简单的Demo为杨智在大学毕业后顺利找到了人生中第一份他所期望的工作。与众多同样对单机游戏有极大热情的人在一起共事，成为他实现单机游戏梦想一个更为现实的起点。

在北京中关村一家写字楼的广场上，记者见到了略显腼腆的杨智。杨智向记者介绍，如今这款改编自同名动画片的游戏《葫芦兄弟》，又向前迈进了一步，同样利用业余时间成立的“开发团队”成员均是杨智的同事，包括2名策划、3名程序和1名美术，与起初网络上流传已久的演示版本相比，这个由多人参与的游戏进行了完整的规划，预计在年内推出的正式版本将包括10个关卡，游戏时间将在1小时以上。玩家将可以完成7名葫芦兄弟人物的选择切换，在所有人物通关后，还可选择一个神秘的隐藏人物。玩家还可在游戏中更换武器、选择特技。类似于Battlenet的“开房间”局域网战斗模式也有望出现在该版本中。由于这款游戏带有浓厚的非功利、民间开发的色彩，因此杨智不打算进行更多的物质投入，即使按照预期时间推出，也将是一个免费的版本，只是为将来更进一步的商业化开发奠定基础。让杨智感动欣慰的是，《葫芦兄弟》原作的版权所有者——上海美术电影制片厂对这一项目的支持，已使自己在开发中“不必再为原著中形象、情节方面的授权而发愁了”。


尽管解决了版权问题，但葫芦娃们暂时还看不到任何商业化的前景

因喜爱而制作游戏，因制作而从业于游戏，杨智代表了相当一部分从业者的经历。同样值得欣慰的是，住在公司的集体宿舍中，利用业余时间仍在继续开发游戏的杨智，2007年终于不再是“一个人在战斗”。

后记：当记者行程数千公里实地采访以上3名个人单机游戏开发者，并记录下这些文字时，3个人都掩饰不住自己常年来对国产单机游戏的热切关注。他们也均表示，“做一款优秀的国产游戏”的理想始终都没有放弃。但数年来，盗版对这一市场的伤害极深，没有市场及厂商资金投入的恶性循环正在使所有爱好单机游戏的玩家心中的梦想越来越遥远。在采访中，他们均期望文化、电子出版管理部门能制定相应的扶持政策，使这个产业真正有所发展。一段段口口相传的民间故事、一个个历经久远的神话传说，也不应仅通过网络电子娱乐改编这一种载体面向未成年人，单机游戏也是一种选择和突破。这可以使“民族游戏”不再仅停留在网络游戏层面，一个健康的产业，它的包容性应该更强。而“国产单机游戏复兴”的梦想更需要产业中各个阶层的多种因素共同协力推进。

2007年的春天，3个守望者“背井离乡”，在不属于自己的3座陌生的城市中，都远离了自己梦想开始的地方。然而，守望着单机游戏梦想的又何止是这3个人，也包括你、我，以及所有关心国产单机游戏的人们……

我命由我不由天

——驳《RPG，单机的尽头是网游？》

■ 北京 Littlewing

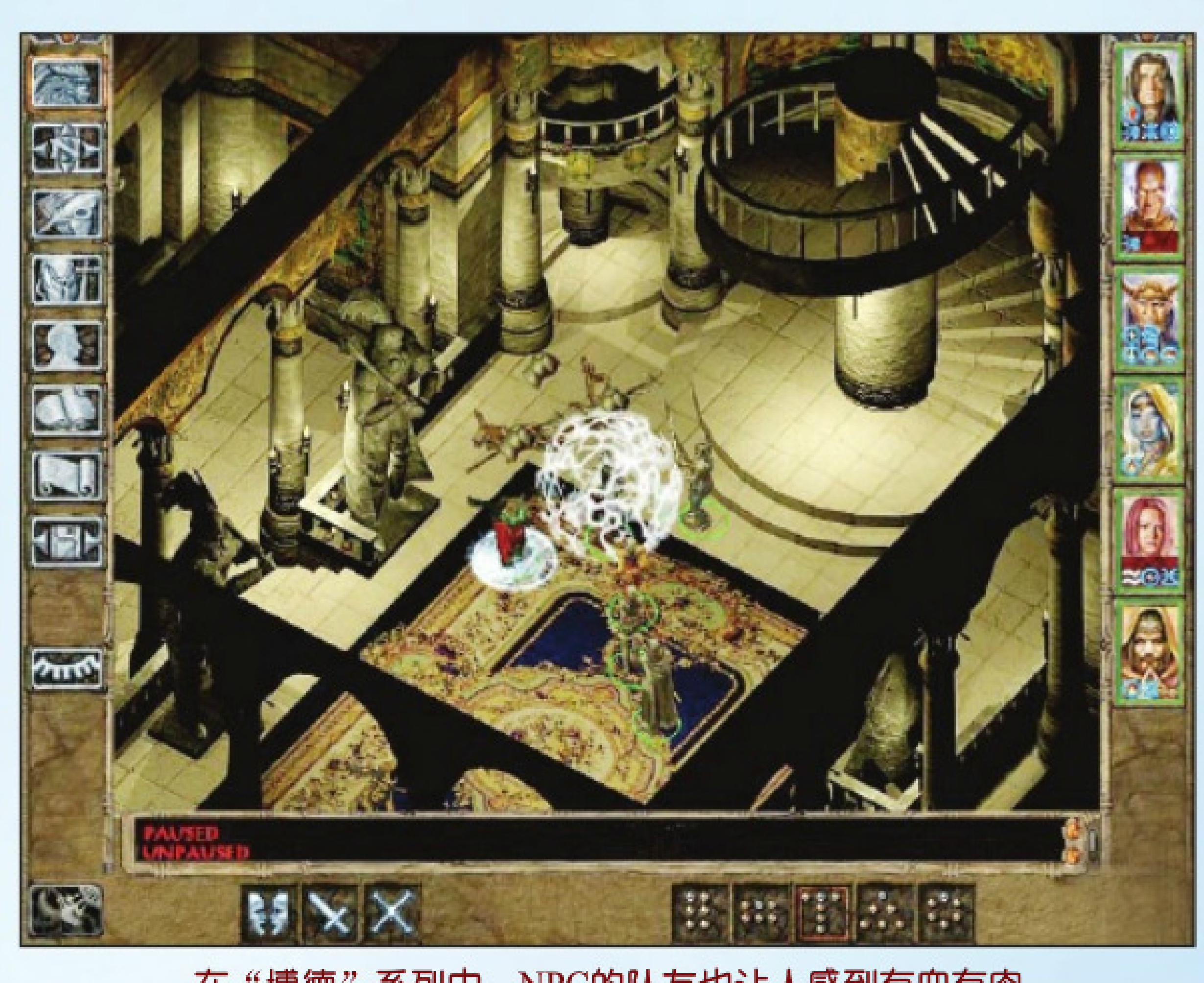
编者按：自第9期本栏目刊登《RPG，单机的尽头是网游？》一文后，我的信箱里就开始接收反驳类稿件的轰炸。朋友们充满激情，长篇大论者有之，亦不乏只写三言两语的抗议。本期摘选两篇来稿，一篇来自我们的老朋友Littlewing，他的文章以激烈而针对性地反驳原文为主；另一篇来自Lisajudy朋友，虽然他的态度缓和，但是立场却足够坚定。两篇文章都值得一读，下面，就让他们来为这场辩论画上句号吧。

前不久拜读了TheWho的大作《RPG，单机的尽头是网游？》，TheWho对游戏产业的了解，令人自愧不如。然而读罢全文，我心中却产生了一个疑惑：TheWho举了这么多例子，到底要说明什么呢？题目《RPG，单机的尽头是网游？》中怀疑的语气，显得作者信心不足。看得出，TheWho是位文笔娴熟的老手，虽然对单机RPG究竟能不能被网游取代这一点拿不准，但还是从剧情、平民化、角色扮演、未来等方面旁征博引，看得人如坠云里梦里，在文章的最后提纲挈领，做出“网游势必取代单机游戏”的结论，让读者顿生“恍然大悟”之感。然而这一结论的得出，却与前面的分析没什么关系。

关于游戏本身

纵观全文，TheWho所有的论据都是基于游戏本身产生的，我们也就从游戏本身谈起。WoW不代表网络游戏——我们在探讨的，是网络游戏这种游戏形式是否会取代单机游戏，而不是WoW和国产RPG那个更好玩、更高级。WoW比大部分国产单机RPG好玩，接触过这两者的玩家多半会作出这样的结论。就如同大多数观众都认同广为传唱的《Super Star》《80块环游世界》，要比央视春晚上千篇一律的新“美声”歌曲要好听得多——难道这就等于流行音乐要取代美声唱法么？无论在单机游戏还是网络游戏中，世界观都是设定好的，玩家都要遵守开发者设定的规则。美式RPG给予玩家更高的自由度，在《博德之门》中，你可以仅仅使用盗贼一个角色，几乎不战斗就打穿游戏，也可以组建一支6人的冒险队伍，轰杀所有的怪物；而国产、日式RPG则如同你在以第一人称视角体验电视剧中的角色，喜怒哀乐虽然别人早已为你设好，但在杰出的编剧手下，你依然能体会到强烈的代入感。网络游戏也一样，有WoW这种剧情丰富、自由度高的，也有《征途》这种被运营商牵着鼻子走的。双方剧情既然没有高下之分，又何来网络游戏取代单机游戏的论调呢？

TheWho举的例子刚好可以证明这一点：Josh Sawyer在《无冬之夜2》中因为坏心眼吃尽苦头，这说明了《无冬之夜2》的世界观崇尚善良、诚实，你可以使坏，但是要付出代价，Josh Sawyer得到的惩罚完全是他应得的——用这一点说明游戏的局限性是可笑的，因为无论你生活在什么样的世界中，都要遵守这一世界的规则。



在“博德”系列中，NPC的队友也让人感到有血有肉


《上古卷轴Ⅳ——湮灭》让人看到单机RPG光明的未来

如果你被揭穿，只能说你魅力不够。难道在网络游戏中，你说谎就不会被扁么？恐怕迎接你的是真人PK。无论哪款网络游戏，都不能提供玩家一种真实的、身临其境的体验，这种体验只有在你周围的所有角色都是开发者设定好的、符合游戏世界背景的NPC时才能实现。原因很简单，在网络游戏中，你身边的玩家无论多么“RP”，都不可避免地会把现实生活中的世界观带到游戏中来，当你倾心扮演的主角与NPC调情时，一句“哥们儿，买点卡么，500金币”的密语是多么煞风景！但这在单机RPG中这是不可能出现的。你在单机游戏中扮演的角色所说的每一句话、所做的每一件事，都是符合游戏时代背景、符合人物性格的。在网络游戏中刚好相反，如果你扮演一个圣骑士，恐怕你在向敌人鞠躬的时候就已经死了；如果你对别人说出“威胁自北方降临，冬日暂住，巨龙沉睡，战士们，让我们挺身而出击败恶龙吧！”别人肯定会认为你是神经病，“刷黑翼之巢副本了，来个主坦克”会让大家比较好理解。所以，只有单机游戏才符合真正的Role Play精神。

至于TheWho对于平民化的解说更是令人不知所云，我甚至看不出单机游戏和网络游戏在这一点上究竟有什么区别，大家都是升级练段，怎么就一个“传奇”，一个“平民”了？只有单机游戏有“传奇”，网络游戏就没有“传奇”了？你在网游中完成任务，NPC给你个史诗武器，这算是“平民”还是“传奇”？像TheWho所说的吃了仙丹变超人的事情，只有在你使用了“金手指”之后才会发生，任何一款值得一玩的游戏，都不会做出这种愚蠢的举动来破坏平衡性，因为循序渐进的体验才是RPG的乐趣所在，这一点无论是网络游戏还是单机游戏都是一样的。更何况对于玩家来说“平民化”又有何优势？“只有你一个人学会上乘武功”和“人人都会上乘武功”哪个更有吸引力？我在生活中就够平民，够憋屈的了，你还让我“平民”，凭什么？

游戏的共性

仔细看过TheWho对于2种游戏类型的分析后，笔者突然感到，TheWho其实还是喜欢单机游戏的，所以，他根本想不到网络游戏到底有哪点比单机游戏更好。TheWho举出的例子只能说明某一款单机游戏和某一款网络游戏孰优孰劣，却没有找到这两种游戏类型的共性。

TheWho在文章最后表示：人与人的互动大于人机互动。我却没有看到任何一条论据说明这一点，甚至连人与人、人与机怎么互动的都没有介绍。网络游戏并不等于人与人的互动，网络游戏的共性是群体性——正是网络游戏的这一特性，才使得它在中国对于单机游戏存在压倒性的优势，因为单机游戏是个体性的活动，中国人不喜欢。

中国人喜欢群居，但这个群居不是广义上的群体——把同类型的人划分在一起，而是小的群体、小圈子。如果一个人离开了家乡，那么他在新的地方，大多不是和同行、同学关系最好，而是和同一个地方出来的人关系最好。这就是圈子，“我们北京人”“你们上海人”这样的圈子。这些圈子自成系统，成为中国人的一种文化无意识。中国人习惯了紧密的接触，在没有自主权来选择接触对象的工作之后，他们要和同一个小区、同一个年龄、同一种爱好的人紧密接触，来实现这种群体性——这正是网络游戏能给予的。每个网络游戏相当于一个小圈子，这里的人都有着共同点，要么年龄差不多，要么爱好差不多，至少他们都喜欢这款游戏。你未必要跟别人交互，也可以得到身在群体中的安全感、舒适感——这就是很多人在网络游戏中也很少和别人交流的原因，你说他为什么不去玩单机游戏呢？中国的玩家正是要进入某个网络游戏这个“圈子”，在这样的环境中完成自己的群体性。而且，我们的教育、我们的社会也是强调共性多于个性的。

相对来说，欧美人的习惯与我们有些差别。并不是说他们就不需要和别人交流了，只不过他们比较耐得住寂寞而已。我接触的许多欧美人，他们喜欢偏安一隅，在自己的这块地上种种菜、遛遛狗，即使在夜晚，他们也愿意独自享受安静。在这些国家，你在非工作时间走上居民区的街道，人很少，与中国晚上饭后大家在公园、路边聊天乘凉、打牌跳舞的热闹感觉迥然不同。单机游戏在欧美更受欢迎的原因，也就很好理解了。

游戏的未来

对于未来，我想TheWho先生的揣测是靠不住的，因为狮头公司并没有说要去开发《神鬼寓言Online》，但世界上最大的游戏开发商们，却明确表示他们将在在单机业务上持续地投入。让我们来看看2006年全球排名前20的游戏发行商，从EA开始的一串长长的名字，我们发现几乎没有一个以网络游戏为主要业务的发行商。即便我们只关注RPG领域，在2006年推出《马里奥兄弟RPG》的任天堂、发行《上古卷轴Ⅳ》的Take-Two、发行《星球大战》系列的LucasArts的地位都比往年有了很大的提升。而在单机业务迅速发展的条件下，育碧公司总裁Yves Guillemot更是明确表示：“我们对RPG游戏的开发也十分感兴趣，而且我们在制作动作冒险游戏方面积累了比较多的经验，因此我相信育碧可以很快在这个类型的游戏开发上有所建树。尽管在未来几年里大规模多人网络游戏可能将是各大厂商的开发重点，但在近期内我们真正想开发的还是RPG类型的游戏。”面对这样无可辩驳的事实，TheWho硬是要给出网络游戏取代单机RPG的结论，就让人有些替他汗颜了。

一般来说，一种产品从市场上被淘汰，通常有两种原因。一种是没有需求，另一种则是厂商看到产品没有利润而停产，单机游戏的需求有多少？看看盗版商的销量就知道。所以，单机游戏面临的问题不是市场，而是盗版。而盗版所牵扯的又是一系列的问题，如果我们能和国外同时推出汉化版本，如果我们的正版产品与其服务能对得起它相当于盗版10倍的价格，我们的玩家会怎么选择呢？这取决于政府对于单机游戏的审批速度、对知识产权的保护力度和对盗版的打击力度，而并非网络游戏究竟有多么好



《魔兽世界》再美，也不代表单机RPG的尽头

玩。所以，看到单机游戏前景的开发商和发行商，依然不遗余力地投入到单机游戏产业中去，国内的寰宇之星、中视网元等，也在逐渐挽回近期国内单机游戏市场的颓势。从中视网元签下EA独家代理，将2007业务完全转为单机来看，从更多中文版国外RPG即将上市的消息来来看，从《大众软件2006年电脑游戏产业报告》单机游戏那条重新上扬的曲线来看，网络游戏会取代单机RPG的论断，无异于痴人说梦。

单机RPG，没有尽头

■ 四川 Lisajudy

每当谈起单机游戏，总是有很多辛酸与无奈包含其中，日记写过一篇又一篇，却又总是有写不尽的缺憾。而现在，又是一篇或许反映着时代潮流的文章摆在面前，又一次将单机游戏尤其是单机RPG路在何方的问题提上议程。

单机RPG的尽头是网游，这样的观点我不赞同。我一直积极支持着单机RPG的发展并且也坚定地相信，单机RPG能够在网游的洪流中找到属于自己的道路。

正如原文中所提及的，犹如“仙剑”这样的单机游戏给人们所带来的绝美感受，更早地就已经变成了记忆里不能碰触、只可陈列的古董。但无法否认的是，古董不会是一堆过气的碎砖烂瓦，古董得以存在，是因为它不会被时间抹去的价值。经得住时间考验的事物才有成为古董的可能，才会有被人悉心珍藏的价值。单凭于此，单机RPG就有存在下去的理由。无须争做潮流的引领者，努力成为潮流退去后闪光的贝壳，让人得以在10年、20年后细细把玩，不也是一种存在的方式吗？

我并不否认网游的价值。网游的存在代表了一种新的人与人之间交互的方式，有其存在的合理性和现实的需求。但世界上没有完全相同的两个人，所以也不可能有一款游戏可以适合所有的人。市场营销中有个词叫市场细分，是指根据消费者的消费需求和购买行为的差异，将整体市场划分为许多消费需求大致类同的消费者群体所组成的子市场群，而游戏也同样可以做这样的划分。网游的人际互动可以满足那些喜爱社交，希望五湖四海皆朋友的人们，也可以满足那些在现实生活中碌碌无为，希望在虚拟世界里崭露头角的人们。而单机RPG通关时的“绝美感受”则更适合个性内敛，希望可以有自己的冒险，希望可以获得感触、深入思考的人们，这两者的受众人群可以是不同的。所以单机RPG不是越来越没有市场，而是越来越没有值得赞赏的作品。退一步讲，如果单机RPG这样的游戏形式从游戏市场退出，就少了一种可供选择的娱乐方式，这对于对网游产生审美疲劳后的游戏市场并不是什么好事。

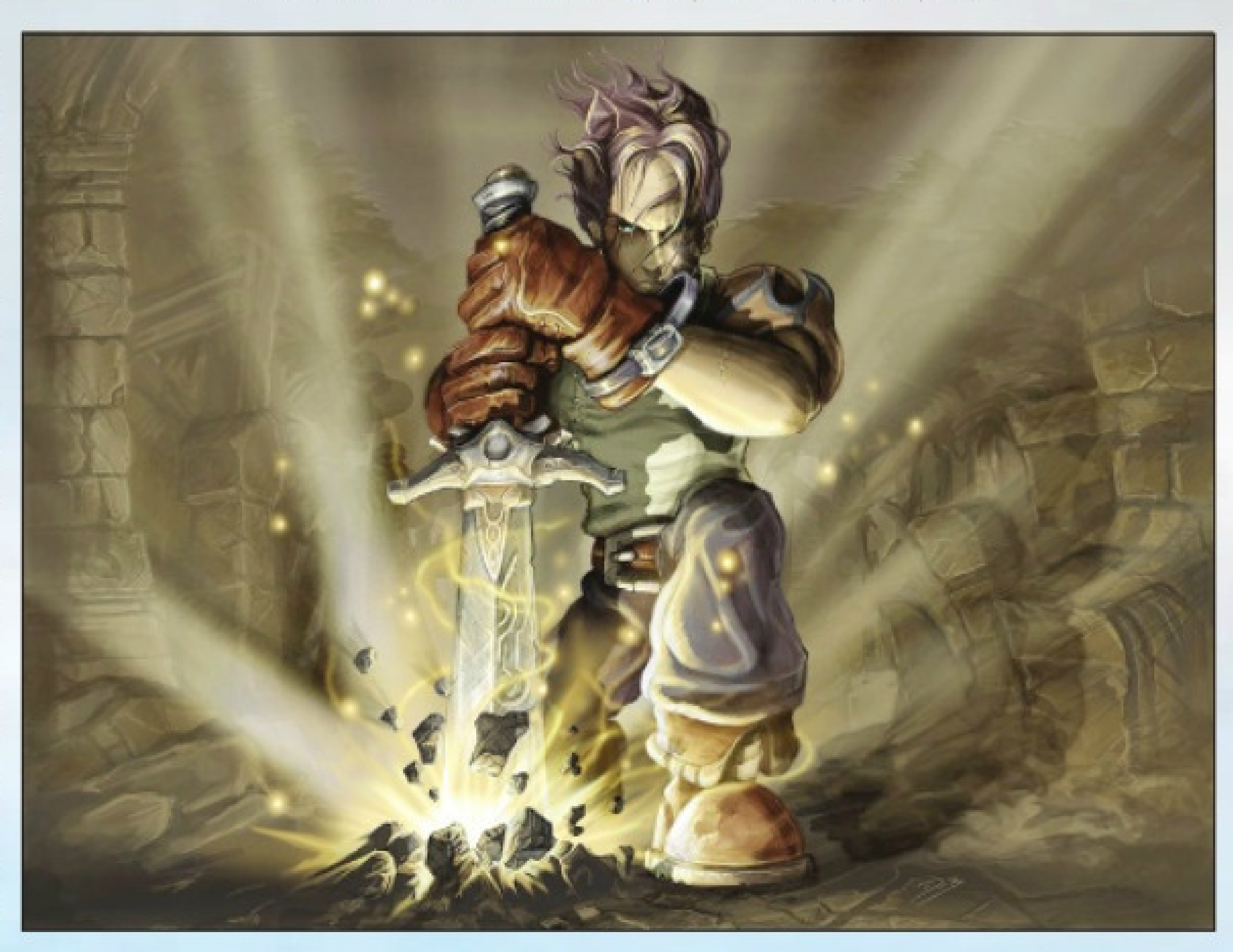


“仙剑”的辉煌，并不仅是一个“情”字造就的

单机RPG注重剧情，这句话不错。或许抓住了“重生死，伤别离”这6个字，游戏可以成功一半，但对于已经有过“仙剑”这样的范例之后，单机RPG的玩家，尤其是如我本人一样追求完美的玩家，所要求的远不止剧情这么简单。“仙剑”的成功除去时代和剧情的因素外，还有诸如优美的音乐、精彩的对白、独特的场景等综合元素。



这样的温馨与平和，也许很难在网游中感受到





《英雄传说VI——空之轨迹》是一件艺术品

单是剧情成就不了“仙剑”的辉煌。诸多玩家都可以为此证明，那唯美的诗词感动了多少人，那一曲悠扬的蝶恋又让多少人心碎。这6个字带来的可以是游戏的成功，但绝不是游戏的完美，更不是辉煌。《大众软件》今年第7期上有一篇文章，谈到了《英雄传说VI——空之轨迹》，而这里恰恰有我最感同身受的东西。ED6里的NPC都是一个个活生生的人物，有各自的想法，会随着主角的进程而更新相关的对白，从而有了百万级的文字量，而《伊苏》系列将每一件道具装备物品都当作艺术品来设计，从纹理到造型都栩栩如生。日式游戏所追求细节品质的完美恰巧是游戏玩家对于一款真正好的单机RPG的追求。或许这有些苛刻，但如果每个单机游戏的制作厂商都能这样追求精益求精，国产单机RPG又怎会衰败至此。在我眼中，单机游戏应当是一件艺术品，它经过了漫长时间的精雕细琢，从最重要的剧情到每一个最不起眼的角落，精致而细腻，须知，一朵花的盛开只是绚烂，百花齐放才是春。

喜欢网游的人会说，单机RPG太过局限，没有任何个人发挥的自由，从头至尾所看到的都是别人的故事，结局也早已设定无从更改，这样的游戏打起来还有什么乐趣。打一个很简单的比喻，我们从小就被灌输的世界名著为何从未被时光所淘汰？“世界名著”这4个字完全符合单机RPG的所有问题，局限性、别人的故事、无法选择的结局，这样的书看起来有什么乐趣？或许这样的比喻不甚恰当，但我只想说明一个问题，那就是单机RPG所追求的不是自由、不是结局，只是一种体验的过程。单机RPG不像网游那样充满了喧嚣，你不得不从现实的生活中转移至虚拟的世界里继续练级竞技，与人争高下，与天地比高。单机RPG更像是一部闲暇时的小说，可以伴着茶香慢慢品味，去感受另一个世界里的故事，即使事不关己，却也总有让人欢喜亦或是心疼的地方。网游的喧嚣永远也无法替代单机RPG的宁静，正如泛滥的青春小说永远也无法替代那些经典作品，反之也同样不成立。没有必要去探讨谁会替代谁，作为玩家更希望看到的是游戏市场的百花齐放，各取所需。

网游还有一个吸引人的地方，那就是给了每个人一个成为英雄的机会。在公平的起跑线上共同竞技固然很好，但是事实呢？替人升级的有之、外挂有之、盗号盗装备的有之，这里和现实世界一样地让人丧气。我也曾打过网游，但在点卡和网费相继归零后，我毅然放弃了继续的念头。这里和真实的世界一样让人觉得疲劳，更要投入大量的时间和金钱，即使那是自己的经历，但这和现实的生活又有什么差别。将大量的精力投入虚拟的世界里，倒不如在真实的世界里好好生活。不要将自己的生活建立在虚拟的基础上，这是不值得信赖的，至少大多数情况下是如此。虚拟世界给了人们不仅仅是理想中的公平，更让更多的人找到了发泄的机会，他们所写下的根本不是自己的经历，而是暴露出更多的丑恶。而单机RPG仅仅是一种消遣，不会排挤现实的生活，也没有现实生活那么残酷和激烈，即使是虚假的英雄主义、虚假的别人的传奇，也不乏乐趣。同时，并不是所有人与人的互动都可以胜过人与机器的互动。有时候，人与人之间的矛盾纠葛都让人看到了人本身的丑陋与私利，小到勾心斗角、争权夺利，大到校园枪击、恐怖袭击，这样的互动真的让人不寒而栗。为什么就不可以有一方净土看不到这一切，即使有，也不至于如此让人胆寒？这个世界并不缺乏沟通与交流。如果一个人只能将自己的一切，自己的生活、友情、爱情乃至尊重建立在虚拟的基础上，那么我只能说这个人在现实世界里是失败的，是彻底逃避现实的失败者。再伟大的游戏，说到底也只是游戏，娱乐生活罢了，以此来娱乐人生就太过火了。单机RPG或许没有什么人与人的互动，但也并不止是人与机器的互动，更多时候，我更愿意将其视为自身的感触与思考。正如前文所说，这只是一次难得的体验和冒险，但决不会将生活建立其上。

争辩了许久，归根结底还只是一个问题，单机RPG的出路在哪里？



我相信，虽然态度决定一切、细节决定成败这样的话早已被说烂了，但是，这里的哲理和理念又岂是一朝一夕可以做到的。作为坚定的单机RPG的支持者，唯一能做的就只有抱以最大的期待和支持。希望所有的单机RPG，尤其是国产的，能在未来的路上走得更好。



纵有崎岖，单机RPG也将披荆斩棘而前进



勇往直前之《幽浮——余晖》

■北京 白小闲

编者按：或许以下这篇文章的风格会让许多读者感觉非常新奇。我的意思是，这篇文章看起来不像一篇“很标准”的评论，粗读起来还似乎有点让人摸不到头脑。作者巧妙地把对游戏的评论掩盖在一段小故事后面，尝试用一段叙事体的文字向阅读者传递这个游戏方方面面的细节。不管怎么说，这是一种很有趣的尝试。

马力已经老了，老到记不得很多事情，但对于多年前那场腥风血雨的斗争，他却始终难以忘怀。


一群地球人，不远亿万里来到火星搞建设

远道而来的外星人终于还是把地球占领了。他们或许没有超限界的天人那般天下无敌，跟能用两个质子封锁地球科技的三体人比也差着档次，但外星人毕竟是外星人，用卫斯理的话说：“能飞到地球的外星人，就一定掌握高于人类的科技”。他们放出巨大的云朵，遮蔽了整个苍穹。“吞下了、吞下了，哈哈哈，地球人，现在你感觉如何？感觉如何了？”它们发出类似的叫嚣，把地球变成了一个巨大的生体兵器。这真是强而有力，地球人虽然进行了艰苦卓绝的长达半个世纪的抵抗，但终究还是悲壮地失败了。

我得说，这很难得。即使世界警察的美国人也阻止不了外星人的大侵袭，导弹防御系统、星球大战计划、离子炮、核武器以及半人马座α星移民都没有任何作用。好在又如同卫斯理所言：“外星人既然科技比你高，文明程度也一定比你高”，虽然这话我们都知道很扯淡，但幸运的是，这次居然是真的。

精品 总评 8.1	
😀	继承了轰外星人的传统，作为同系列作品很到位
😐	没有重大突破，各个方面都浅尝辄止
制作	IDEA Games
发行	Altar
类型	即时战略
语种	英文

文化、包容性：7.5　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：8.0　剧情：8.5

外星人给了地球人一个空间站，并鼓励他们移民火星。虽然这听起来实在是很假惺惺，但比起全体玉碎来，还是先接受这怪异的援助来得好。马力就是在那时来到Laputa空间站的。

“为什么我们必须去火星？”马力问他的上级，“既然我们已经在《幽浮——余震》里捍卫了空间站。”

“因为它在那里。”

于是他们就转向火星去。

在毁灭了地球的雷提库兰人协助下，他们来到火星上的绿色山丘——好吧，目前还没有绿色山丘。但是就如同所有的小队战术游戏一样，虽然幸存者成千上万，但能够用到的只有那么几个。马力和他的20多个战友开始生产建设，就如同被放逐到西伯利亚的农垦者一样。虽然他可以用肚皮顶着方向盘一边开车一边用步枪射击，但是他的子弹是如此稀缺，以至于他必须有选择地夺取战略要地而不能四处开花。

“我们只有30个空位，只有死掉了队友才能从培养槽里补充。”上级这样对马力说。当然，我们都知道，新从冬眠里醒来的家伙显然不会比那些在战斗中培养起来的好汉更能打——特别是那些家伙还长得很有特色。如果仅仅是建设，那么这是一款模拟城市游戏——但它并不是，因为马力很快就发现了敌人，从黑暗之门里涌现的兽人。



这地貌真是相当有异星风情

这些兽人来自神秘的德拉诺星球，他们被燃烧军团的基佬加丹腐蚀了心灵，于是通过扭曲虚空开始入侵其他世界——身为WoW沉迷者的马力这样判断着。你看，他们甚至同样有冒绿火的单位。这真是了不起的剧情，特别是出现在一款科幻游戏中，基本上可以与在《地牢围攻》中见到使用机枪的地精相比。

但是，更有趣的剧情还在后边。当马力发现他不得不同时与6个不同势力纵横周旋的时候，他终于把刚刚造出的6管火神炮丢到了一边：“这究竟是《幽浮》还是《文

明》？”虽然在前几年，我们也一样要面对各国政府和各种外星人，数量也不会少，但是今次的对象格外复杂，从地球邪教到外星邪教，还有土生土长的火星人（鬼知道他们之前在做什么）。

最后我们知道，前次把地球轰成废渣的雷提库兰人其实只是雷提库兰的反对党。雷提库兰人的正规军也将降临到太阳系，无论哪边都强得不似人样，我们必须选一方投靠。所以我得说，美国人真是一个开朗的民族，阴谋设计能力之低令人发指。这雷提库兰人一旦搞起内讧，就开始拉拢地球人。虽然已经没了家乡，说起话来有点儿底气不足，但地球人终究还是很能打的，选择一方搞定另一方，就可以获得高科技。


与不识趣的兽人开战了

说起科技来，《幽浮——余晖》的科技获得依然靠着自主研发和引进两条路。虽然自主研发听起来比较好听，但关键东西都是从外星人那里抢或者讨来的。比如你需要建立审讯中心来从兽人和纯血火星仔那里得到关键技术，这倒是和“幽浮”系列的观念一脉相承。当然，身为战斗员的马力更喜欢研究兵器和装甲技术——这不是两个类别，而是从研究各种族科技中得来的。

当有了先进的装备，马力就开始对外战斗。这次的战斗地图虽然是相当漂亮的3D场景，但区域却小得可笑，两边站定然后互相射击就是。因为培养得够久，我们的战士已经没有什么太大差别，技能和属性都是满点，人人都能一边开车一边射击，这不能不让马力有些失落。好在装甲面罩是透明的，我们甚至可以透过玻璃看到里面面孔的区别，这多少让他有些平衡，否则一群穿动力装甲拿6管机枪的家伙，就实在与《辐射》没什么区别了——而《辐射》是10年前的游戏。

《幽浮——余晖》的图像确实还不错，虽然不能和时下的FPS相提并论，但就《幽浮》这个系列来说，它已经相当完善了。视角转动和人物大小都算看得过去，场景虽然有些色彩单调和细节重复，但考虑到游戏本质，你也不能要求太多。只是有些时候你需要手动转一转视角来观察，习惯之后也不会太麻烦。但如果不习惯，你就会经常被不知道从哪个角落钻出来的敌人轰。


火星变得有点像桂林了

火星的景色比想象中好，随着绿化的进行，大气也开始变得清澈，最后竟可以看到蓝天白云，不过这是靠压缩火星原住民生存环境而换来的。马力是一个人本主义者，他或许会谴责西班牙人毁灭了印加文明，但他毕竟不是西班牙人。如果土星人（假如他们存在）为了生存而改造火星人的家，马力也会表示反对。但若是地球人这样做……喔，虽然这看起来是侵略，但他还是这样做了。你看，这就是典型的美国思维——“美国安全后哪怕洪水滔天”。在这种思路的指引下，马力带着解剖外星人得来的战斗经验，领着“反水”的火星小绿人，他们就如同投靠白人老爷的印地安开化分子，打下一个又一个堡垒，最终轰到了兽人的大本营跟前。

兽人，不是地球人。邪恶、野蛮、无法理喻、不能外交、信仰萨满教、不收看NBA、不进口可口可乐、藏有大规模杀伤性武器。没有人知道他们从哪里来，也不需要知道，他们的属性只有“敌人”二字。比起可以策反的小绿人，他们来自更加蛮荒的世界。或许在若干年后他们当中会出现一个兽人王子，带领兽人在火星上争取一席之地，然后开始一段“幽浮世界”的故事，但却不是在今天。今天他们只是作战，以及死亡。


在广阔的宇宙中遥望……

这一切都发生在540天内，也就是说在2053～2054年间，时间并不很长，如果你不能消灭兽人的女王，兽人的女王就会消灭你。而事实上，地球已经被夺回了，这场战争的必要性其实已经消失，但是为了帮助小绿人对抗侵略成性的兽人，我们的军队还是义无反顾地开赴前线，这听起来很富有“美国正义”……

正如国际歌所唱的“从来就没有什么救世主，也不靠神仙皇帝”，要赢得火星，最终还得靠我们自己。跟《星河舰队》里一样，我们没有办法呼叫可以夷平半个星球的核武器——即使我们确实有，我们只能靠步兵。上帝和游戏制作人都偏爱步兵，即使你的兵种里含有机械单位，那也得是机械人而不是车辆。刨除了“为什么不用大规模杀伤武器”的疑问后，其实小队作战还是有点儿意思的，如果你把视角放低，甚至还可称得上激烈。但它毕竟不是以小队战术见长的——唔，至少不是全部以小队战术见长的。


上帝和制作人都偏爱步兵

我们必须摧毁兽人的营地和传送点，然后为下一款游戏做好准备，这就是火星基地的使命。马力把枪拿起来，扛在肩上，然后加入队伍向前走去。他是地球联盟的军人，不管曾经发生过什么，不管将要面对什么，他都只能——也必须——勇往直前。

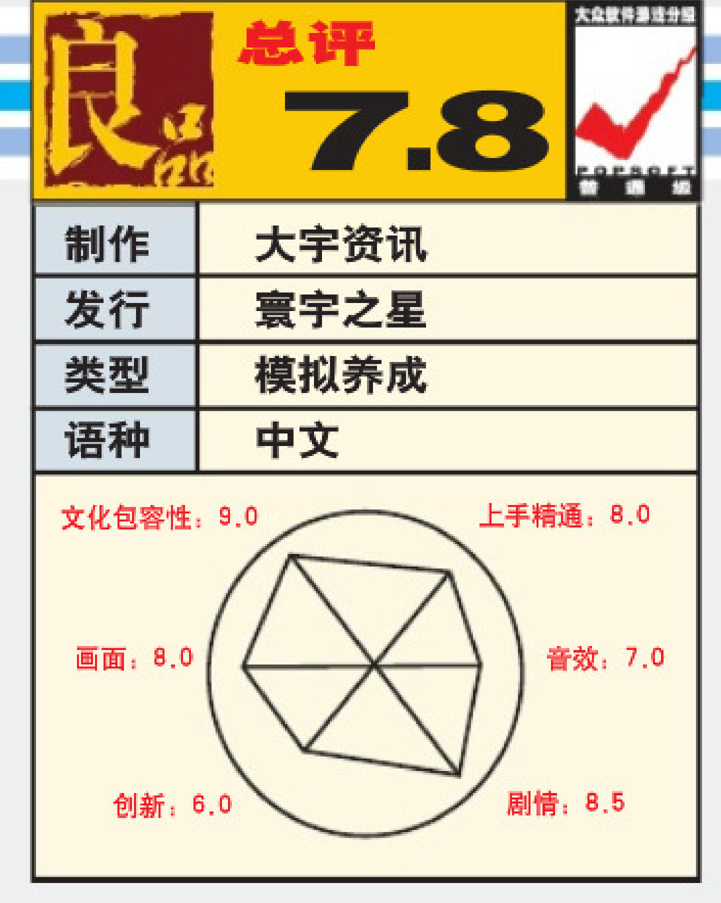
寰宇之星发行的这部资料片将《星光圆舞曲》和《银色幻想曲》整合到一起，新增添了6位艺人，包括日本天才美少女新名纱雪、曾在《明星志愿3》中惊鸿一瞥的姚子莹、写真性感女星聆香、性格内向的创作天才卫亚、黑社会背景的当家少爷原少纬、寻找兄弟的贵族王子克烈斯。加上原来的艺人共有18位出场，编织成绚丽梦幻的演艺圈。除此之外，资料片还新增加一些很有个性的NPC，如原少纬的好友兼小弟耿言颢、纯情少女杨安妤等。每位艺人并非是单线触发事件，而是艺人之间产生互动，形成交织的事件网络。比如原少纬和耿言颢之间的情谊，原少纬和桑禾蓓之间的缘分；克烈斯和杨安妤之间的爱情、克烈斯与SD史蒂芬之间的暧昧感情，以及克烈斯与纪翔之间的兄弟情；路敏和聆香同样豪爽的性格而产生的欣赏和互助、卫亚和新名纱雪青梅竹马的情怀等，错综复杂的人际关系给游戏的剧情增添了很多变化，使可玩性大为提高。

造星指导手册

明星志愿3 资料设定集

Stardom

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）



制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
类型	模拟养成
语种	中文

新名纱雪

1.创作作品

《下弦月》——推出专辑后，友好度>200。

《星光圆舞曲》——推出国际专辑且未认弟弟时。

2.签约方法

第1年1月间往商店街会遇到纱雪问路。2月间往电视台会遇到等候试镜的纱雪。在3月份登出新闻“新名纱雪在日本出道”，4月登出新闻“新名纱雪受高度重视”。5月前往阿波罗休闲会馆，遇到认真训练的纱雪，对话：

A：邀请她加入演艺圈！（有机会签约）

B：还是再考虑看看吧！（不可签约）

1周后纱雪的律师兼监护人来到公司（公司知名度500且知名度排第一，


在休闲会馆认真练习舞蹈的纱雪

资金300万以上），对话：

A：我保证！（可签约）

B：我不能保证！（不可签约）

签约的下一周纱雪来公司报到，不久东京的加贺大泽寄来花束和贺卡。纱雪由于每周末都要回日本与父亲团聚，所以每周只有5天的工作时间。

3.律师的关怀

纱雪加入2周，律师会到公司询问纱雪近况，拜托主角照顾好她。1个月内跟随，律师探班，自信↑压力↓疲劳↓。

在每年的5月初，会收到律师寄来的生日礼物，应当每年都进行有关礼物的沟通，在第3年7～9月间会随机发生纱雪回忆过去的剧情，获得CG。当纱雪每次获奖时，律师都会前来贺喜，纱雪获奖5次以上，若促成纱雪与家人和好，则会得到CG。当纱雪1个月之内完全没有休闲行程时，律师会写信警告主角，并封锁公司在日本的发展。若在半年内纱雪生病，律师会再次来信警告。登出新闻“新名纱雪左右为难”和“纱雪律师出面抗议”，与纱雪沟通，纱雪代律师道歉。纱雪获得国际名模称号后，加贺大泽会推荐日本时装秀的工作，可前往日本受训，沟通时选择“我会永远在你身边”，友好度↑。在接受特训期间前往东京探望纱雪，她扔下主角和律师吃饭去。第二次探班与她聊及继母和翔太，不久登出新闻“新名纱雪扬名国际”和“纱雪人气沸腾”。

4.与父亲的情感危机

纱雪加入公司超过1个月后，时至1年10月，跟随纱雪遇到律师探班，向纱雪提起她父亲再婚的事，纱雪不肯原谅父亲。1周内登出新闻“父亲决定再婚，纱雪心情大受影响”，沟通时纱雪表示不再回日本探望父亲，此时开始周六、周日也可安排工作。若未触发律师探班事件，在1个月后秘书提醒主角可在周末为纱雪安排工作。第2年生日前，纱雪收到父亲与继母寄来的生日礼物，纱雪不肯接受。在7～8月份间，当纱雪拥有偶像级别以上的称号时，前往东京会遇到纱雪的弟弟清水翔太，此事件触发后，在第3个月会获得纱雪与翔太的CG。在1周内跟随纱雪，看到翔太来找她，而纱雪却不肯接受他。沟通时问她男孩的事，压力↑。继续跟随纱雪，或至8月底自动触发，翔太再次找纱雪表示要回国。在2周内前往纱雪的工作场所，纱雪对自己的做法隐隐不安，对话：

A：不可以舍弃家人……（与家人和好，但无法发展感情）

A-1：你可以对我撒娇……（友好度↑）

A-2：圣也先生很疼你……（亲和力↑）

B：我会助你一臂之力……（可发展感情）

若选A，次日翔太拜托主角照顾纱雪姐姐，次日登出新闻“纱雪为父亲再婚而高兴”。沟通时纱雪对主角的劝告表示感谢，在第3年生日前夕，纱雪提到翔太给她寄来生日礼物；若选B，在8月底律师找纱雪表达自己的看法，劝她接受家人。与纱





■北京 Griffin

明星的烦恼

“我要跟刘德华单独见面，为什么那天他生日会的时候我要像普通歌迷一样去排队签名合照，和华仔合唱的时候没有抽到我，我不是粉丝，我是他的亲人！这对我不公平！这13年来我为他不读书、不工作，我爸爸又卖肾、又卖房子，我为他付出那么多！我的爸爸就是被刘德华害死的！我要替爸爸讨公道！”

即使你没有亲耳听过上面那段话，现在也该知道是出自谁的口中了。去年初，一条“老父卖肾助女儿追星”的新闻引起全国轰动，28岁的甘肃兰州女子杨丽娟自16岁开始迷恋刘德华后，便停止学习和工作。其双亲为达成女儿心愿，不惜倾家荡产卖屋卖地及借贷，甚至还想到卖肾。今年3月，68岁的父亲杨勤冀在陪女儿杨丽娟到香港参加刘德华歌迷会活动后，于3月26日跳海自杀。

当我们在《明星志愿》里想方设法把角色培养成光彩照人的明星时，似乎很少去设想身为明星的烦恼。成名之路固然艰辛，而成名仅仅是一个开始，多少明星从发迹那天开始就就注定要承受巨大的压力。那些羡慕明星多彩生活的人可能并不了解，在强大的压力下，其实明星的生活很封闭，个性也比一般人更多愁善感。不少明星都要定期向精神科医生报到，更多的人靠吃安眠药过日子。如果本人个性挫折感重，碰到问题又没有信任的人交流，就很容易走上绝路。

当然，一向以健康向上形象示人的刘德华并不属于这类人，但面对杨丽娟一家的离奇举动，他也只能是无可奈何。有时明星什么都没有做，麻烦自己就会找上门。1980年12月8日，一生倡导和平理念的约翰·列农在纽约自家门前被歌迷持枪射杀，一代巨星就这样惨死在疯狂崇拜者的枪下。刘德华有幸没有碰到这样一位躁狂性粉丝，相比之下，杨丽娟只不过是13年来除了关注华仔外什么都不干，杨老爹也只不过是搞死了他自己。刘德华作为一个身经百战的明星，这一切都只不过是他烦恼的一部分而已。当身为普通人的我们，被明星的光环晃得眼花缭乱的时候，又怎么知道他们背后的苦恼呢？

雪沟通，谈论“关于你弟弟清水翔太……”，不久登出新闻“纱雪弟弟黯然返日，纱雪不认弟弟”。

5.七夕的邀约

第2年6月间跟随纱雪，若纱雪拥有实力派以上称号且友好度够高时，纱雪会邀请主角一起过七夕。对话：

A：当然可以（友好度↑）

B：另外有事（友好度↓↓，无法发展感情）

7月7日之前，沟通时提醒纱雪“七夕快到了……”，对话：

A：去邀请萩原先生！（无法发展感情）

B：我们出去约会吧！（友好度↑）

若选A，在2周内沟通时提起律师的事，自信↑。在1个月内前往东京找律师，问他为何不和纱雪一起过七夕；若选B，在7月7日主角想起与纱雪的约定，选择去：

A：河边的小公园（可发展感情）

B：欧堡欢乐城（遭遇受袭事件）

若选A，主角到公园与纱雪看花火，获得CG。登出新闻“新名纱雪七夕与经纪人一同度过”和“新名纱雪想恋爱了”。在2周内沟通，纱雪为传出绯闻向主角表达歉意，才智↑。跟随纱雪，纱雪向律师否认绯闻；若选B，纱雪当天受粉丝围袭，登出新闻“纱雪受到粉丝袭击”和“医院宣称纱雪需静养”，在3天内往医院探视遭到医生劝阻。在1周内再次前往医院，看到律师劝说纱雪离开公司，然后律师会找主角声称要带走纱雪。在1个月内与纱雪沟通，得知律师要解约的事，对话：

A：请不要离开！（友好度↑）

B：看你的心意！（友好度↓↓，律师解约）

6.考大学事件

第3年3月后，若纱雪一周内工作失败2天以上，登出新闻“失误连连，剧组抱怨”。在3～6月间往电视台探班，看到辛苦备考的纱雪，获得CG。纱雪工作再次失败，登出新闻“新名纱雪在片场里一度昏厥”，沟通时问纱雪“身体情况还好吗”，压力↓疲劳↓。在2周内沟通，纱雪提起考大学的事，对话：


纱雪在准备考大学

A：当然没问题！（友好度↑才智↑）

B：我坚决反对！（才智↓）

若选A，在7月前沟通，询问纱雪备考情况，自信↑。在8月前为纱雪安排超过50天的自由活动时间来备考，在8月初纱雪向主角汇报考试成绩，有超过50天的复习时间纱雪会考上大学。登出新闻“新名纱雪将成为日本大学新人”，隔周收到律师寄来的花束和贺卡。若没有考上大学，则登出新闻“纱雪名落孙山”和“纱雪自责不够努力”；若选B，登出新闻“纱雪因公司反对而决定放弃升大学”，此事件结束。

7.与主角的感情

与主角达成感情结局的前提是：没有促成纱雪与家人和好。在3年10月触发与律师的谈话，律师问主角对于纱雪的想法，对话：

A：我会劝劝纱雪！（无法发展感情）

B：不要打扰纱雪！（可发展感情）

C：纱雪是我的！（可发展感情）

若选A，在沟通时会询问纱雪的想法，促成纱雪与家人和好；若选B和C，在1个月内与纱雪沟通，对话：

A：我赞成跟家人和好！（无法发展感情）

B：请留在我身边！（可发展感情）

在1个月内跟随纱雪，纱雪和律师谈起自己的想法。在2周后律师回国。在1个月内与纱雪沟通，纱雪邀请主角一起到公园散步。1个月内在纱雪自由活动时间前往公园，纱雪向主角告白，对话：

A：你该回到家人身边……（无感情结局）

B：我会永远照顾你！（感情结局）

与新名纱雪达成感情结局的条件：①没有跟弟弟相认；②考上大学；③达成七夕邀约事件；④拥有巨星级以上称号；⑤纱雪是所有艺人中与主角友好度最高的；⑥叛逆够高。


纱雪和主角的结局

姚子莹

1.创作作品：

《新凉时节》——和姚子奇同在旗下时。

《在水一方》——受到慕容和希称赞后。

2.签约方法

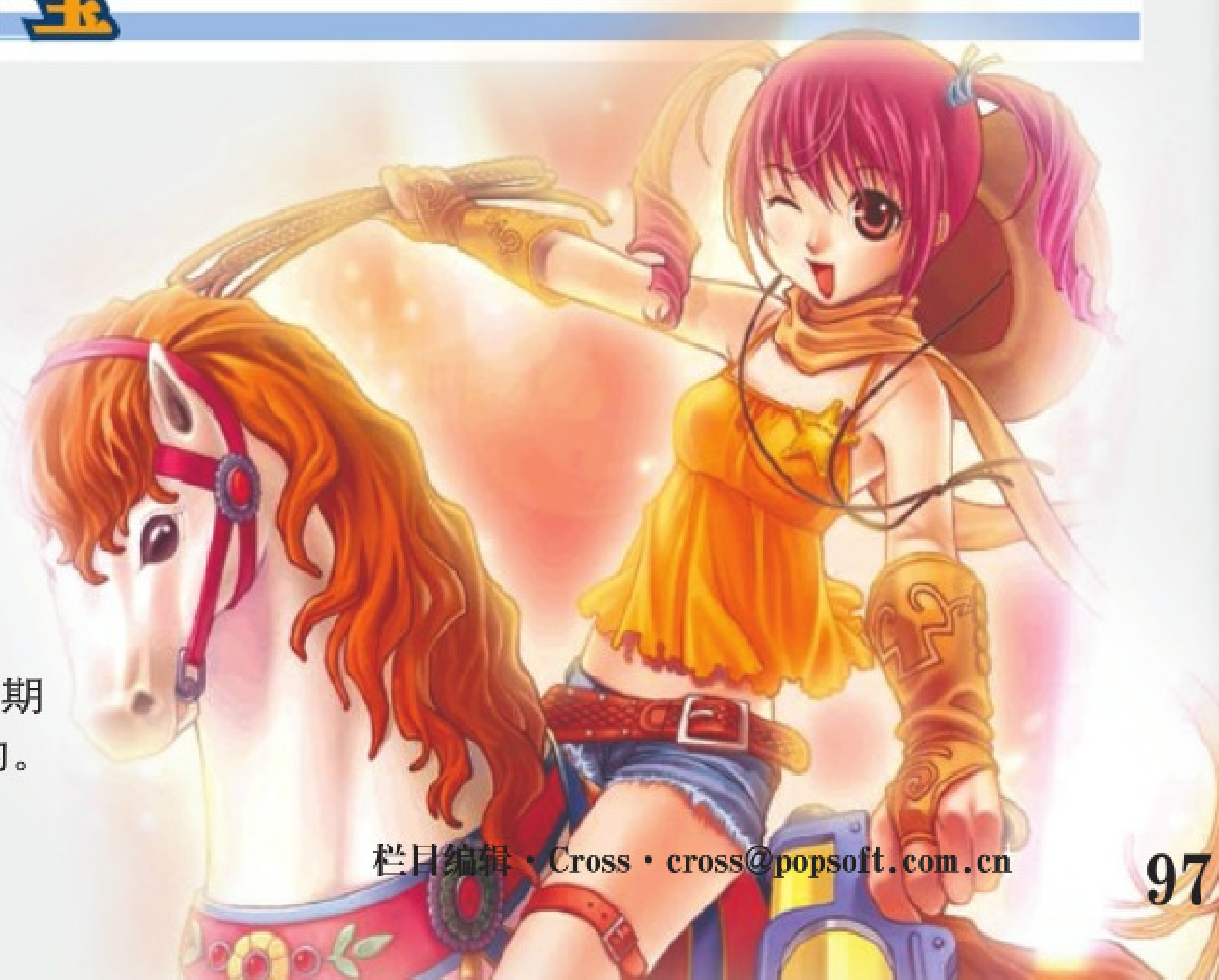
第1年1月～6月之间到商店街，遇到姚子莹在向行人推销巧克力，对话：

A：是的，请给我一盒（可签约）

B：你的打扮好奇特……（可签约）

C：这个巧克力有没有毒？（不可签约）

此事件1个月后，前往唱片公司会遇到姚子莹，再过1星期前往电视台还会遇到姚子莹，此时公司有50万的话可提出签约。



3.鬼魂附体


在商店街初遇姚子莹

姚子奇能够触发灵异事件，他的妹妹子莹也是如此。在姚子莹加入后的第一个7月，不论姚子奇是否在旗下，他都会跑来警告主角，在最近2个月内不要给子莹安排电视台的通告，否则会有生命危险。给子莹接电视台的通告，在拍摄期间跟随，发现子莹的言谈举止有些怪异，登出新闻“姚子莹被鬼附身”，随后姚子奇拜托主角解决此事。而后继续跟随子莹，当她工作失败后，方若绮和林妮雯会陆续找到主角谈论摄影期间的事情，沟通时询问拍摄期间所发生的事。前往公园找塔罗小魔女，她问主角是否愿意为艺人死，对话：

A：当然愿意！（获得匕首，友好度↑）

B：不愿意……（获得匕首）

前往子莹的工作场所探班，姚子莹要求主角和她一起死，将匕首交给她，姚子莹挥匕朝主角划刺，匕首闪耀的光芒使子莹恢复正常，获得CG。登出新闻“姚子莹撞鬼事件空穴来风”。周日与之沟通，讨论电视台发生的事。如果没有解决鬼魂附体事件，那么会登出新闻“姚子莹因攻击其他演员而遭封杀”。

4.与慕容和希的感情

慕容和希与姚子奇是互相欣赏又要一决高下的对手，慕容和希期望借由他的妹妹而接近子奇，因此与子莹之间产生不清晰的感情。若姚子奇达到偶像级别称号，或不在旗下时至2年9月，则会登出新闻“慕容和希出道”。1个月后登出新闻“新生代两强对决，姚子奇倍感压力”。给姚子奇安排几次歌友会、影友会或首映会，会登出新闻“两边粉丝骂阵”“慕容和希公开赞扬姚子奇，呼吁歌迷理智”。在一系列事件后，记者会问主角对两人冲突的看法。以上事件后，慕容和希会找姚子莹介绍自己，沟通时询问对慕容的看法，姚子莹对他很欣赏。不久沟通得知子莹加入了慕容的后援队，对话：

A：听起来不错！（友好度↑自信↑）

B：似乎不太妥当！（友好度↓）

C：我有点嫉妒……（友好度↑↑）

1个月内继续跟随姚子莹，姚子莹再次收到慕容的礼物，对话：

A：有这个必要吗？（无）

B：管好工作就好！（友好度↓↓自信↓）

C：我会为你加油！（友好度↑）

3年1月慕容和希开演唱会，登出新闻“慕容演唱会门票销售一空”，跟随子莹看到慕容来送门票，对话：

A：我担心你哥会生气（友好度↑）

B：票只有一张（无）

C：跟慕容和希保持距离（无）

在子莹自由活动时前往唱片公司，姚子奇拒绝参加慕容的演唱会。沟通时子莹抱怨哥哥的固执。在1个月内再次沟通，问她为何关心慕容，对话：

A：你还记得我的告白吗？（友好度↑↑）

B：你是不是喜欢慕容和希？（友好度↑）

C：姚子奇是不是没有朋友？（无）

演唱会前，前往子莹工作场景，询问子奇是否会参加演唱会，对话：

A：气质很好（友好度↑仪态↑）

B：我才不想去（无）

演唱会结束，登出新闻“慕容唯一女性贵宾”。前往任一场景遇到记者，被问及子莹和慕容的关系，对话有4种选择：

若选A，登出新闻“姚子莹经纪人失恋”，2周内沟通，对话选“我喜欢的就是你！”，友好度↑；若选B，登出新闻“姚子莹暗恋慕容和希”和“慕容和希表示只当姚子莹是妹妹”；若选C，登出新闻“同行相轻”，与姚子莹沟通，得知子奇很生气，仪态↑；若选D，登出新闻“慕容苦追姚子奇”，姚子莹对此很吃惊，对话：

A：你终于看清他的真面目（无）

B：八卦报道不可信！（友好度↑）

C：这也不无可能……（友好度↓）

在慕容演唱会之后1个月内，跟随子莹见慕容送来自创的歌曲，沟通时子莹谈起慕容的礼物，得到创作词曲“夏之恋”。隔周沟通，得知姚子奇也送给她创作词曲“沙漏”。让子莹录制“夏之恋”，登出新闻“姚子莹的选择”。在录制期间前往子莹工作场景，遇到慕容来探班并夸奖子莹，与子莹沟通时对话：

A：你喜欢慕容和希？（友好度↑自信↑）

B：有这个志气很好！（压力↓↓）

C：我对你没信心……（压力↑↑）

5.和主角的感情

跟随累积超过30天时，姚子莹会夸奖主角，压力↓。跟随累积超过120天时，子莹会和主角闲聊。跟随累积超过30天，且好感度够高时触发姚子莹买脚踏车的剧情，对话：

A：我不同意这种行为！（仪态↑友好度↓叛逆↓）

B：让我载你回家？（有后续事件，获CG）

C：我想回家休息！（友好度↓）

跟随超过30天且好感度够高时，姚子莹会问主角喜欢的东西，对话：

A：我喜欢钱……（压力↓↓疲劳↓↓）

B：什么都不喜欢（才智↑）

C：我喜欢你……（友好度↑自信↑）


主角和姚子莹共度生日

若选A，1周后子莹表示要和慕容约会，约会当天前往公园，看到两人约会情形，获得CG。1周内记者找主角问约会的事，选择“我愿意付”会支付100万，登出新闻“慕容和希有神秘女

友”。沟通时子莹问主角慕容女友的事，选“似乎有听说过……”，友好度↓↓；选“可能只是谣言……”，友好度↑。2周内慕容问主角是否操作新闻，选“是我做的没错”，前往子莹工作场所遇到慕容探班，若选“是我做的”可引发后续事件；选“跟我没关系”，则无法与子莹发展感情；若选C，且慕容演唱会结束之后，子莹表示要和慕容约会，选择“不准去见慕容和希”，友好度↑。选“下次再一起回去吧……”，无影响。在3年2月14日，友好度够高的话，子莹会送给主角情人节礼物。在姚子莹生日前2周沟通，对话：

A：让子莹回家过生日吧！（友好度↑，有后续事件）

B：邀请子莹过生日！（友好度↓）

在主角生日当天跟随，且友好度够高并有过告白时，主角会与子莹一起过生日，获得CG。曾告白且在3年情人节或生日后，子莹主动提出和主角约会，当天前往公园赴约，两人共同躲在雨伞里欣赏着雨景，获得CG，对话：

A：有你在身边就够了（友好度↑）

B：好像有蚊子（友好度归0）

若选A，隔日登出新闻“姚子莹公然约会”，遇到记者后回答：

A：我和子莹正在交往（记者友好度↑）

B：我和子莹只是朋友（友好度↓↓）

若选A，登出新闻“姚子莹与经纪人热恋”。若选B，登出新闻“经纪人称子莹只是朋友”，当晚子莹会质问主角，对话：

A：我是骗记者的（友好度↑）

B：我们只是朋友（无法发展感情）

与姚子莹达成感情结局的条件：①友好度够高；②公司知名度第一；③若姚子奇在旗下当面承认喜欢子莹；④曾经在公园约会；⑤子莹拥有偶像级以上称号。



姚子莹和主角在公园约会





1.创作作品

《朱槿花开》——好感度＞100。

《女人的战争》——引发裸照事件并看到事件图时。

2.签约方法

第1年1～6月间到欧堡娱乐城，看到聆香在大庭广众下拍摄写真集，获得CG。此时可向聆香提出邀约，选择“邀请聆香签约”可引发后续事件。不久经纪人周先生会找到主角提出转签聆香。若选“答应”支付10万可签到聆香，周日聆香来公司报到，当她得知周先生拿走10万时很气愤地离开公司。在3个月内前往电视台见到与周先生争吵的聆香，聆香要回10万还给主角，此时可重新考虑签约的事。若没有去电视台，在3个月后她会主动回公司还钱，也可签约；若选“不答应”，在第1年7～12月间前往永振电视，会看到聆香色诱制作人来换取工作机会，当天与聆香谈话可签到她。

3.困扰重重

给聆香接第一个电视通告，登出新闻“裸露写真女星聆香出道”。沟通时聆香感觉受到轻视，对话选择“稍微忍耐一下”。在聆香工作期间沟通，聆香提到认识武艺高强的路敏，聆香和路敏从此结下深厚的友谊。不久登出新闻“聆香形象引争议，电视台考虑换人”，与之沟通，选择“在我眼中你最漂亮”，友好度↑。在新闻登出后，路敏跑来要为聆香报仇，对话：

A：你替聆香报仇吧！（体能↑）

B：千万不要这么做！（友好度↑才智↑）

若选A，登出新闻“路敏电视台寻仇”和“聆香因暴力事件而更受排挤”，公司知名度-100。沟通时聆香请主角不要责骂路敏，选择“我不会骂女孩子”，友好度↑。跟随聆香，路风带路敏前来道歉。在新闻登出2个月内，聆香自由活时时前往酒馆，看到席若芸在鼓励聆香，登出新闻“席若芸大力提携聆香”；若选B，跟随聆香时会遇到前来保护的路敏。若聆香的第2份戏剧通告为配角，且人气低于3时，登出新闻“聆香为增加戏份色诱制作人”，沟通对话：

A：你的确很像这种人（友好度↓）

B：我完全相信你的人格（友好度↑）

若选B，并且手上通告完成后，跟随时听到聆香的哭诉，对话：

A：你有独特的优点！（获得CG）

B：外貌是你的长处！（友好度↓自信↓）

前去找记者控诉电视台制作人，对话：

A：关于聆香的身材……（友好度↓）

B：关于聆香被欺负……（无）

若选A，登出新闻“聆香身材是假造的”；若选B，登出新闻“电视台宣称聆香绝无遭到欺负”。如果没有去找记者，主角可找耿言颢想办法，登出新闻“电视台被黑函警告而将聆香待若上宾”，公司知名度-100，跟随时耿言颢鼓励聆香加油。

4.与耿言颢的友情

在第1年7月间跟随聆香，看到耿言颢前来探班。前往酒馆看到耿言颢和聆香聊天，看来两人关系非同一般。登出新闻“聆香与男性




在欧堡遇到拍写真集的聆香

友人在酒吧动作亲昵”，友好度够高时与聆香沟通，询问她结识耿言颢的经过，再次沟通问她是否喜欢耿言颢，叛逆↑，亲和力↓。前往欧堡娱乐城遇到聆香嘲笑记者，登出新闻“聆香出面澄清绯闻”，原少纬在旗下时，向他谈起耿言颢的绯闻。在1个月内与聆香沟通，聆香向主角解释绯闻的事，对话：

A：我不会相信！（友好度↑自信↑）

B：我有点相信……（无）

在3年4月发生原少纬插手黑道事务后，耿言颢拜托主角照顾聆香，对话：

A：我当然愿意！（聆香和耿言颢友好度↑）

B：你才是适当人选（聆香友好度↓，耿言颢友好度↑）

5.温泉事件

“温泉一级棒”的通告出现后，制作人会主动邀请聆香做旅游节目的主持人，回答“答应”。在拍摄期间跟随，制作人让聆香穿泳装，对话：

A：勉强配合……（动感↑）

B：马上提出抗议！（友好度↑才智↑）

若选A，登出新闻“聆香身材迷人，男性大饱眼福”。若主角送过聆香5份礼物以上，友好度够高时跟随，选“过去看看”可看到聆香泡温泉，获得CG；若选B，1周后永振电视封杀所有艺人3个月，登出新闻“制作人对不配合的艺人表示不满”。周日沟通，聆香想摆脱写真女星形象，对话：

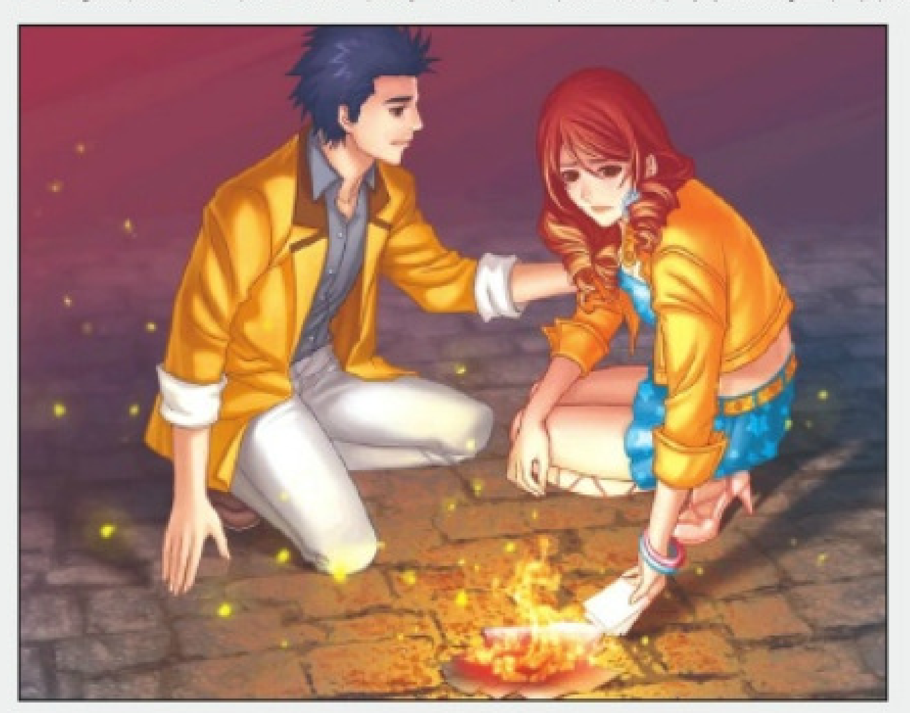
A：为的就是能让更多人看到！（压力↓↓）

B：转型需要时间……（自信↑）

在通告完成后，聆香向主角表示感谢。若聆香仪态＞200，会登出新闻“聆香知性更胜性感”；若仪态＜200，登出新闻“聆香遭家人抗议”。

6.裸照风波

聆香拥有实力派演员以上称号且名气超过500时，周先生出现在聆香的工作地点，神色十分诡异。在2个月内跟随，看到聆香忧心忡忡的样子，沟通时询问究竟，聆香却不肯说。跟随时听到耿言颢和聆香的谈话。在聆香自由活动时间前往欧堡娱乐城，看到聆香和周先生发生争执。沟通时聆香终于说出有裸照在周先生手中，对话：


主角和聆香一道烧掉裸照

A：乖乖付1000万！

B：公开这件事情！

C：找原少纬帮忙！（原少纬在旗下才会出现此项）

若选A，支付1000万，2周内与聆香沟通，得知聆香已将照片赎回。2周内跟随，主角和聆香一起烧掉照片，获得CG。当聆香友好度够高时，聆香会问主角是否讨厌她这种女孩，选“不会”，友好度↑才智↑；选“有点……”，友好度↓↓；若选B，3天后登出新闻“聆香坦承拍过裸照”；若选C，与原少纬沟通，2周后原少纬说此事情已解决，再过2周登出新闻“翱翔天际恐吓同业”和“原少纬再度闯祸”，公司知名度-100。若没有及时解决裸照事件，登出新闻“聆香遭电视台封杀”，沟通时聆香向主角道歉，友好度↑自信↑。

7.与主角的感情

初次跟随聆香，由于被人关心而高兴。跟随累积天数超过30天，聆香谈起自己的爱情观。继续跟随累积超过30天，聆香说开始学习煮菜。继续跟随累积超过60天，聆香邀请主角到家里。继续跟随累积超过90天，聆香邀请主角吃饭，选“赞成”，友好度↑。在3个月后，沟通时聆香感谢主角的关怀，再过1个月，聆香表示越来越喜欢主角。再过1个月，友好度够高时，沟通时讨论最喜欢的人，选择“是”，有机会进入感情结局。



聆香的写真集

在经过3个月后，友好度够高时，聆香对主角有所暗示。3年7月后，友好度够高时，聆香问主角为何自己交不到男友，选“可以适当的改变”，友好度↑。到8月，沟通时聆香说自己老到非结婚不可了，选“我可以娶你！”，友好度↑。到9月，聆香提出请假，选“答应”，并于当天前往欧堡娱乐城，看到聆香被家人逼迫相亲，获得CG。当周沟通，对话：

A：我是真心的！（有后续事件）

B：我是开玩笑……（事件关闭）

若没有触发相亲事件，登出新闻“聆香相亲成功”。若选A，友好度够高时聆香会邀请主角回家，才智↑亲和力↑，登出新闻“聆香默认与经纪人陷入热恋”，沟通时选择是否与聆香家人见面，对话：

A：当然愿意（友好度↑）

B：玩玩而已（友好度↓↓事件关闭）

若选A，聆香会向主角说出自己的真正年龄，登出新闻“父母催婚，聆香带男友回家”。

与聆香达成感情结局的条件：①所有艺人中友好度最高；②解决裸照事件，和聆香一起烧掉照片；③阻止聆香相亲；④拥有戏剧天后以上称号。

原少纬

1.创作作品

《倾城之恋》——推出首张专辑后。

《我的空气》——耿言颢死后。

2.签约方法

在第1年间前往广告公司会遇到原少纬和耿言颢，主角弄湿他的衣服招来一顿痛骂，获得CG。前往酒馆听到原少纬和耿言颢的谈话，耿言颢劝他找份正式的工作，主角闻言好心上前推荐工作，又被原少纬痛骂。在周末前往商店街，耿言颢问主角是否真的会提供给主人工作，耿言颢友好度上升。确定公司有20万以上资金再去公园找原少纬，由于开始公司负债经营，建议在2月份贺总借钱之后再去。在公园找到原少纬，他不相信主角是经纪人，对话选择正确即可签约：

A：算了，快离开吧！（不可签约）

B：再试着说服看看！（可签约）

B-1：主演电影！（可签约）

B-2：发行专辑！（可签约）

B-3：一事无成！（不可签约）

在签下原少纬后，要在第1年内为其安排电影或唱片通告，不然原少纬会解约离开，登出新闻“黑道少主继位”和“黑道火拼，死伤严重”



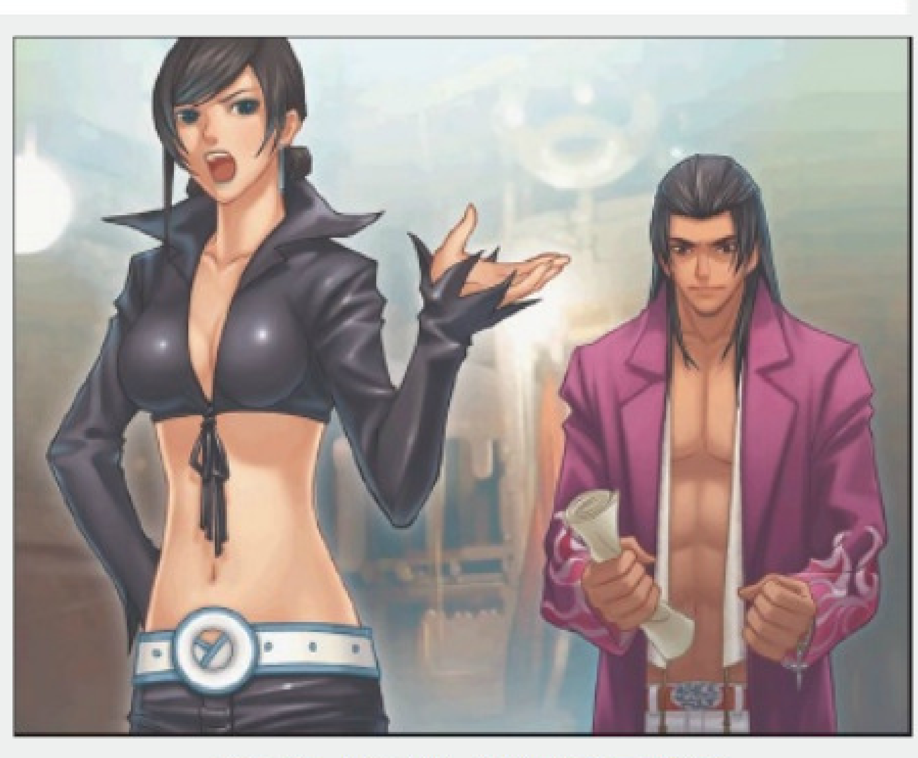
主角初遇粗莽的原少纬

3.叛逆

原少纬待在公司的条件是第1年内能有所作为，若在加入公司后的第1、2、3个月内没有接到通告，沟通时都会向主角抱怨。若4个月仍未接到通告，在原少纬自由活动时前往电视台，看到原少纬恐吓制作人，在第5个月登出新闻“翱翔天际与黑道挂钩”和“制作人遭威胁，电视台全面戒备”。找记者帮忙澄清，对话：

A：的确有点勉强……（耿言颢友好度↓）

B：我是真心欣赏他！（制作人不会提出邀约）



桑禾蓓对原少纬的做法表示愤慨

若选A，耿言颢要主角善待原少纬，登出新闻“翱翔天际急于摆脱烫手山芋”；若选B，登出新闻“黑道新闻纯属误会”和“电视台无内定人选”。沟通时劝原少纬脚踏实地做事，叛逆↓。跟随遇到耿言颢劝原少纬要靠实力，才智↑。若没有找记者澄清，在1个月后电视台制作人会主动提供给原少纬工作，对话：



A：答应邀约

B：不答应邀约

若选A，前往Sosa电视台接通告，登出新闻“制作人对恶势力低头”和“黑道接牌新戏，电视台人人自危”。沟通时鼓励原少纬，自信↑。新戏开拍后跟随，听到耿言颢对原少纬说教，制作人对原少纬嘘寒问暖。等拍摄结束，登出新闻“顺利送走瘟神，制作人松口气”，若原少纬演技>200，登出新闻“流氓艺人演出意外称职”；若演技<200，登出新闻“演出荒腔走板，人气不振”；若选B，与原少纬沟通时谈及通告，对话：

A：不可使用暴力！（叛逆↑）

B：角色不适合你！（友好度↑）

C：言颢说不准接！（叛逆↓）

4.与桑禾蓓的感情

在原少纬和桑禾蓓初次拍电视剧时跟随，触发原少纬和桑禾蓓初次见面，及桑禾蓓教训原少纬的剧情。若桑禾蓓不在旗下，登出新闻“桑禾蓓直言原少纬工作态度不佳”；若桑禾蓓在旗下，与之沟通，她表示不喜欢不认真的艺人。与原少纬沟通，他表示讨厌桑禾蓓，对话：

A：的确差了一点……（叛逆↑友好度↓）

B：绝对没有这回事！（友好度↑自信↑压力↓）

当原少纬与桑禾蓓再度合作，原少纬对桑禾蓓重新评价。沟通时讨论桑禾蓓，对话：

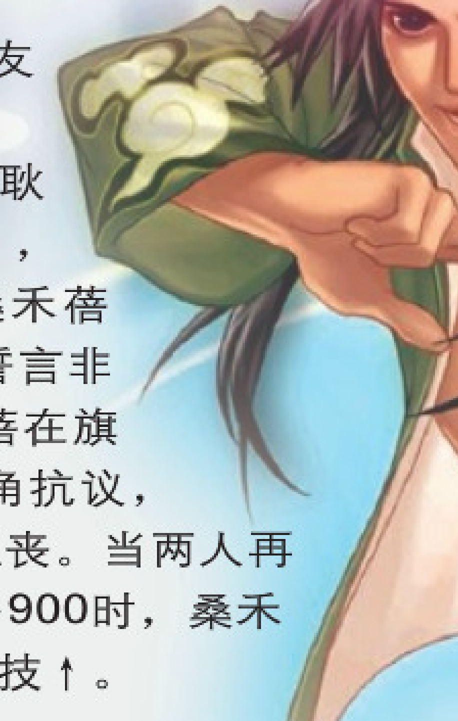
A：多磨炼演技！（演技↑）

B：送贵重礼物！（无）

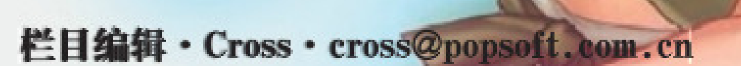
若选A，跟随时看到原少纬努力背剧本；若选B，跟随时原少纬表示要追桑禾蓓，耿言颢友好度↑。与原少纬再次沟通，对话：

A：不要再纠缠桑禾蓓！（友好度↓）

B：帮你介绍女朋友吧！（友好度↑）



跟随时发现原少纬要耿言颢绑架桑禾蓓，叛逆↑，获得CG。登出新闻“桑禾蓓表示气愤”和“原少纬誓言非桑禾蓓不娶”。若桑禾蓓在旗下，沟通时桑禾蓓向主角抗议，不久原少纬因被拒绝而沮丧。当两人再度合作，且原少纬演技>900时，桑禾蓓对原少纬赞赏有加，演技↑。



5.出走事件

在第2年，原少纬若获取偶像以上称号，压力>60%达5次以上，且2周内无特殊行程，原少纬会离开公司，次日耿言颢说会劝原少纬回来。出走1周后，秘书请主角想办法，对话：

A：随便他怎么做……（无）

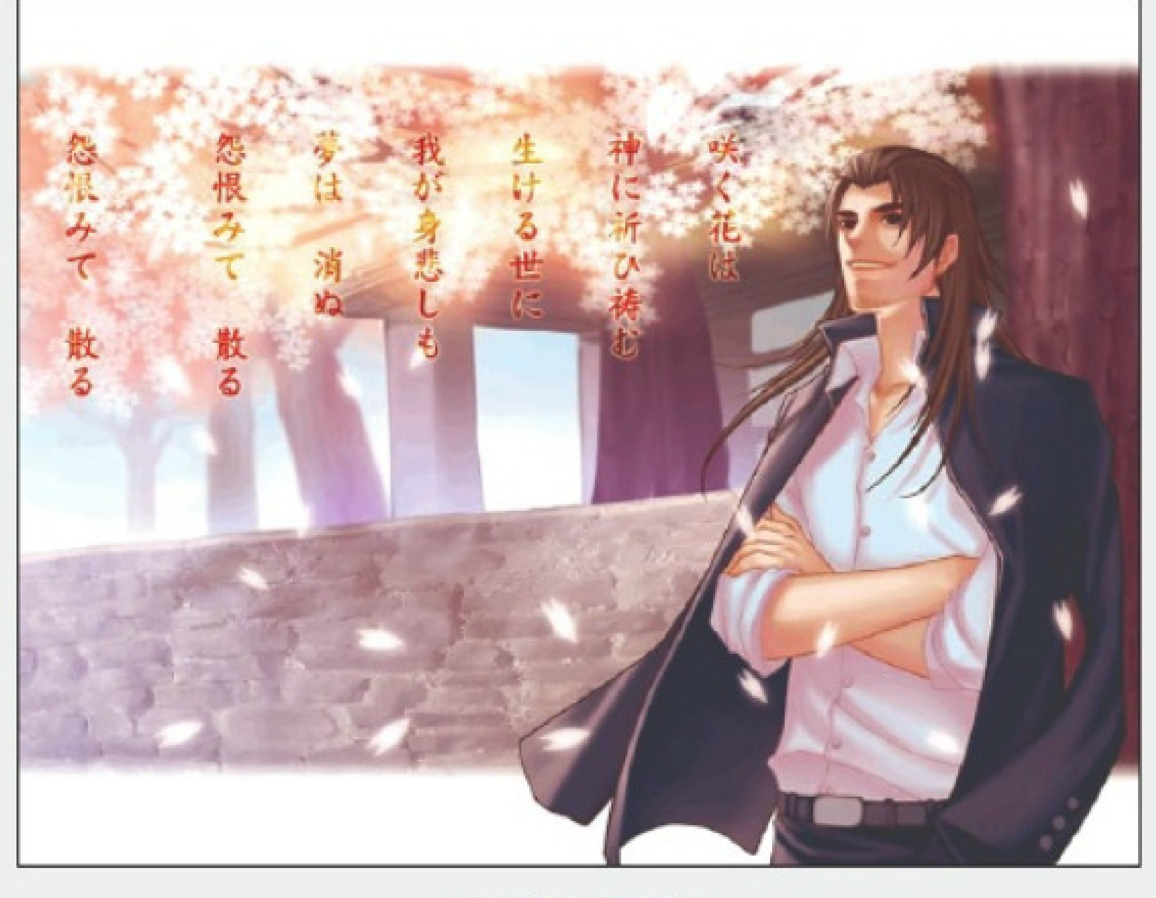
B：我去找他回来！（友好度↑）

前往公园，看到耿言颢在劝说原少纬，点选原少纬触发对话：

A：演艺圈需要你！（原和耿友好度↑）

B：你一定会有成就！（耿言颢友好度↑）

C：为了言颢！（耿言颢友好度↑↑）



原少纬的写真集

在原少纬出走超过2周，且主角曾去公园找过他，秘书会汇报原少纬回到公司，与之沟通，原少纬会对此事做个交代，登出新闻“原少纬回到工作岗位”。若在原少纬出走3周后仍没有找他，则会登出新闻“翱翔天际对艺人罢工不闻不问”，1个月后原少纬自己回到公司。

6.黑社会事务

在第1年11月前，若跟随超过30天，原少纬向主角提起与耿言颢的关系，耿言颢友好度↑。在11月间跟随，得知原少纬的生日，耿言颢友好度↑。在12月初，跟随时耿言颢提及原少纬父亲的死，耿言颢友好度↑。11月间，当友好度够高时跟随，原少纬回忆起过去，对话：

A：改邪归正是好事。（无）

B：你有一个好父亲！（友好度↑）

C：你该多珍惜言颢……（友好度↑）

第3年1～3月跟随会触发原少纬和耿言颢的一系列对话，原少纬打算插手黑道事务，而耿言颢苦言相劝。沟通时问他发生何事，跟随时看到耿言颢对他寸步不离，再沟通道出耿言颢的担忧。3月底前跟随，原少纬将耿言颢痛骂一顿，耿言颢劝其放手黑社会的事务。4月登出新闻“原少纬的复仇”和“粉丝心疼原少纬”。在7月中旬前沟通，劝他不要复仇。跟随时主角和耿言颢一起劝说原少纬，不久登出新闻“原少纬退出黑道斗争”，对话：

A：就听言颢的话吧！（耿言颢生存，友好度↑）

B：默默走开……（耿言颢会死亡）

之前曾经苦劝原少纬，耿言颢的好感度够高，在7月中旬跟随时发生伏击事件，获得CG。选择：

A：明哲保身（无）

B：过去看看（耿言颢生存）

原少纬向主角提及事件结果，得知言颢为了保护原少纬而进了医院，登出新闻“原少纬对枪击事件避而不谈”和“警方誓言扫黑决心”。前去医院探视，在3个月后耿言颢康复。若之前没有劝阻原少纬，则耿言颢会在此事件中死亡，登出新闻“黑社会恶斗，出现死者”。在耿言颢死亡后，跟随原少纬时请他节哀顺变，原少纬显得抑郁寡欢，沟通时原少纬表示要为耿言颢复仇，对话：

A：言颢不会赞成（友好度够高，原少纬会留下）

B：希望你能找到凶手……（原少纬解约离开）

若选B，原少纬离开公司，登出新闻“原少纬离开演艺圈，追求其他人生目标”，在20天后，原少纬会送来新创作的歌曲，登出新闻“原少纬粉丝表示不舍之意”。

卫 亚

1.创作作品

《为难》——签约方法1中赠送。

《爱情印象》——签约方法2中赠送。

《捉迷藏》——引发与原少纬吃饭事件且友好度>100。

《热爱十字街》——跟随超过6个月且友好度>200。

《明天的我们》——送给新名纱雪的剧本。

《也许、未来》——获得戏剧类奖项后。

2.签约方法

方法1：在第1年1～6月间往公园遇到被小混混欺负的卫亚，从地上拾到卫亚写的剧本，获得CG。在3个月内前往电视台将剧本交给制作人，在2周后卫亚登门道谢，再在3周内前往公园找卫亚签约。

方法2：先将新名纱雪招至旗下，在纱雪完成第一份工作后会收到卫亚寄来的剧本，将剧本交给电视台的制作人并让纱雪主角此剧，旗下此时未满4名艺人时，卫亚主动应征。



3.变身之旅

卫亚性格内向羞涩，不修边幅，自信不足，在培养期间会触发很多有关装束的事件。跟随累积1周尚未接通告时，主角对卫亚给予鼓励和表扬。跟随累积超过1个月，主角劝卫亚拿下眼镜。卫亚加入1个月后，沟通时主角问他是否要改变打扮，仪态↑，不久秘书也提议他变装：

A：乖乖听莉铃的话吧！（仪态↑）

B：照着卫亚的意思吧！

（自信↑）

加入超过3个月卫亚仍未接到通告，卫亚的心情郁闷沮丧，沟通时可了解他的情绪。卫亚接到第1份通告后初次跟随，卫亚向主角谈及自己的过去。周日晚上，秘书跟卫亚谈论与人相处的方法。第一份通告完成后，登出新闻“卫亚引发美少年风潮”和“卫亚广受女学生青睐”。沟通时问他，校园生活是否有所改变。在卫亚第2份通告结束后，与之沟通是否想改变自己。给卫亚接唱片通告，欧怡青不在旗下时跟随卫亚，欧怡青肯定卫亚在音乐上的天分。前往电视台，看到制作人误将卫亚当成追星族而赶了出来，登出新闻“卫亚因服装而差点被赶出电视台”。当卫亚和林芬芬、姚子莹或萧依莉在工作中有合作时，跟随时会听到三人对卫亚的建议。在卫亚第3份通告结束后，沟能时建议他稍微改变装束，对话：

A：就是多笑一些（仪态↑）

B：就是多说些话（才智↑）



在卫亚街头卖艺时，姚子奇和慕容和希当街对决

在完成以上事件，并完成街头卖艺事件后，卫亚会改变装束来到公司，几天后登出新闻“卫亚转学明星高校”“卫亚引起校园骚动”，沟通时卫亚对造成骚动表示歉意，自信↑压力↓。当卫亚与林芬芬和姚子莹有合作时跟随，两人对卫亚的变化表示惊讶。在变装后，跟随累积超过1个月，卫亚向主角表示感谢，对话：

A：当然没问题（友好度↑）

B：要自立自强（友好度↓）

若卫亚的友好度够高，在2月15日卫亚会向主角提起有女孩向他告白，获得CG，对话：

A：态度错了！（友好度↑）

B：拒绝得好！（无）

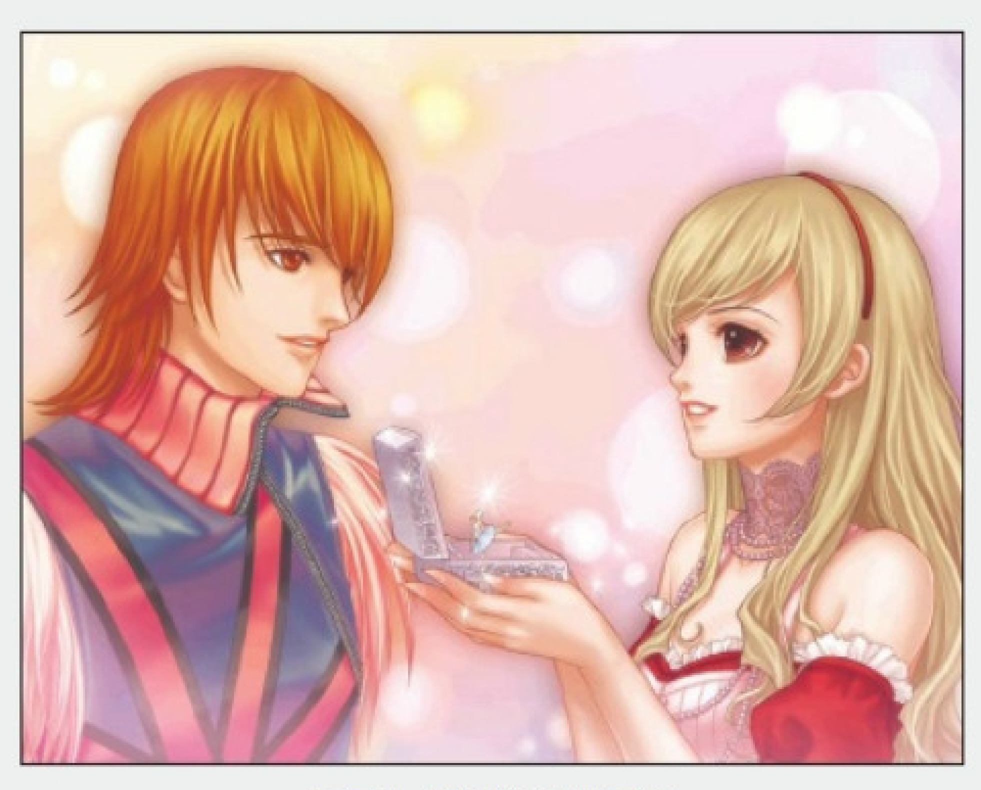
变装后的第3年，会看到卫亚换回朴素的装扮躲避粉丝的追逐。在变装后且未触发音乐盒事件，卫亚有可能与小秘书发展感情。在卫亚自由活动时间前往办公楼，看到卫亚在找秘书聊天，沟通时向他询问对秘书的看法，登出新闻“卫亚有暗恋对象”。

4.街头卖艺事件

在2年1月，卫亚推出首张唱片后，秘书说卫亚不肯开歌友会或演唱会，2个月内沟通，询问为何不愿和观众见面，决定为其安排街头卖艺来锻炼一下。接下来的4个周末卫亚前往商店街卖艺，每次都会遇到不同的事件，周日沟通时都要询问一下卖艺的情况，才艺↑自信↑↑歌艺↑。第1次卖艺会遇到路敏路风；第2次卖艺会遇到欧怡青和纪翔；第3次会遇到克烈斯和杨安妤；第4次会遇到慕容和希与姚子奇。卖艺结束后与卫亚沟通，登出新闻“姚子奇和慕容和希街头对战”和“卫亚沦为配角”，接下来可为其安排演唱会，演唱会结束后登出新闻“卫亚突破心结，首次和歌迷面对面”。

5.与新名纱雪的重逢

第3年1月，当卫亚友好度够高时会拜托主角修理一只旧音乐盒。到精品店将音乐盒交给店主修理，修理期间店主会提出要收购，同意卖掉会得到100万，不同意则会在1个月后付出50万修理费拿到修好的音乐盒。将音乐盒还给卫亚，他会谈到音乐盒的来历，友好度↑。若未将音乐盒归还且新名纱雪在旗下时，沟通时对话：



卫亚与新名纱雪的重逢

A：是我买的！（事件结束）

B：是卫亚的！（友好度↑）

若选B，跟随卫亚，纱雪和卫亚相认，获得CG，登出新闻“青梅竹马见面不相识”，在沟通时卫亚向主角表示感谢。若未触发音乐盒事件，卫亚和纱雪同时在旗下时，跟随卫亚与害羞的卫亚谈话，对话：

A：绝对不会（友好度↑）

B：有可能……（仪态↑）

在纱雪生日前，与卫亚沟通，卫亚送给纱雪剧本做生日礼物，然后安排纱雪拍摄此剧，登出新闻“新名纱雪出演卫亚新作”和“新名纱雪称赞卫亚创作才华”。沟通时询问卫亚对纱雪的想法。当纱雪在旗下，卫亚变身并未触发音乐盒事件，在纱雪考上大学后会邀请卫亚参加学校舞会，登出新闻“卫亚掀起校园旋风”和“卫亚与新名纱雪交往”。

6.原少纬事件

2年年底时，若原少纬和卫亚同在旗下，且原少纬未发生黑社会袭击事件，在两人合作时跟随，看到卫亚对耿言颢现出恐惧的表情，获得CG。再次跟随，耿言颢提起过去手下曾欺负过卫亚，获得CG。再次跟随，原少纬向卫亚道歉。在1个月内跟随卫亚，原少纬请卫亚吃饭，对话：

A：可以！（耿言颢友好度↑）

A-1：我不陪你去！（友好度↑）

A-2：我不方便！（无）

B：不行！（事件结束）

与卫亚沟通谈论原少纬，对话：

A：了解（自信↑）

B：不了解（才智↑）

隔日登出新闻“卫亚参与黑道聚会”，在1个月内沟通，卫亚向主角表示歉意。当卫亚和原少纬都在旗下，原少纬要求摆平此事，对话：

A：就交给你吧！

B：你一定会搞砸！

若选A，1周后跟随原少纬，耿言颢前来劝阻，登出新闻“黑道出面澄清”和“翱翔天际被黑道把持”。再度跟随原少纬，耿言颢出面善后此事，公司知名度↑耿言颢友好度↑。若选B，登出新闻“翱翔天际与黑道无关”。

克烈斯

1.创作作品：

《真假太子》——纪翔是私生子的新闻登出后。
《公主盟约》——克烈斯与杨安妤分手后。
《昨日约定》——友好度>100。
《恋爱十字街》——跟随超过6个月且友好度>200。
《向日葵的夏天》——友好度>200。

2.签约方法：

1年4月～6月到欧堡娱乐城，听到影迷杨安妤对克烈斯的赞扬，获得CG。纪翔不在旗下时再到欧堡遇到克烈斯，和他探讨重归演艺圈的事，克烈斯邀请主角吃饭，获得CG，对话：

A：要不要多留一段时间？

B：有意愿加入演艺圈吗？

若选A，隔周他会自动上门要求签约；若选B，在6月前到欧堡可签到他。

3.和杨安妤的爱情

给克烈斯接通告，第1次跟随时会遇到杨安妤，她要主角安排探班的事。2周内沟通，询问克烈斯是否同意杨安妤探班，对话选择“温柔的人”，友好度↑。跟随克烈斯，杨安妤对克烈斯的表演提出建议，克烈斯将她赶走。1个月后，给克烈斯安排戏剧或唱片通告，杨安妤送给克烈斯精制的点心，克烈斯却不领情。继续跟随，杨安妤再次送点心，克烈斯当面将它扔进垃圾筒，获得CG。沟通时问克烈斯是否有道歉，克烈斯的态度依然强硬。1个月后，跟随时发现克烈斯神情抑郁，觉得之前做得有些过分。在克烈斯自由活动时间前往商店街，克烈斯向杨安妤道歉，继续跟随会触发克烈斯邀杨安妤吃饭和看戏的剧情。登出新闻“克烈斯与影迷神态亲昵”，前往商店街遇到满怀心事的杨安妤。沟通时问克烈斯有关绯闻的事，跟随时遇到前来道别的杨安妤，克烈斯对此很恼火。

在3个月内前往酒馆找记者（周三）澄清绯闻，选择“要钱？没问题”才有机会发展事件，否则事件关闭。登出新闻“绯闻子虚乌有”，沟通时告诉克烈斯已澄清绯闻，再到商店街见到克烈斯安抚杨安妤。若未澄清绯闻，在商店街会看到两人形同陌路。在2年10月会触发舞会事件，克烈斯邀请杨安妤参加维也纳贵族舞会，周末前往商店街，杨安妤拒绝参加舞会。沟通时克烈斯请主角想办法，前往巴黎买件维也纳晚礼服，再到商店街送给杨安妤，她便会答应参加舞会，沟通时克烈斯会还给主角买衣服的钱。3年1月1～3日克烈斯会参加舞会，在此期间飞往维也纳看到克烈斯和杨安妤跳舞的场面，获得CG。登出新闻“克烈斯情定神秘东方公主”，沟通时向克烈斯舞会的情况，仪态↑。1周后登出新闻“支持者的反弹”，来到商店街遇到杨安妤，她为制造的新闻而表示歉意，询问最近克烈斯是否找过她。沟通时问克烈斯最近是否见过杨安妤，隔周克烈斯表示与杨安妤失去了联系。到商店街遇到塔罗小魔女，得知杨安妤已经离开国内。沟通时讨论杨安妤的下落，选“的确如此”，友好度↑。前往酒馆找记者登寻人启事，资金-200万，若选择不付钱则事件关闭。在2个月内前往日本，遇到矛盾不安的杨安妤，回国将杨安妤的消息告知克烈斯，对话：

A：不再考虑一下？（工作成功率↑）

B：我衷心支持你！（友好度↑）

若选A，在3年11月往商店街，会遇到失落的杨安妤，获得CG。若选B，在3年7月前往商店街，会看到克烈斯向杨安妤告白，两人紧密相拥，获得CG。



克烈斯和杨安妤在维也纳舞会上翩翩起舞

4.与纪翔的手足情

在克烈斯加入公司的2周内沟通，得知他要寻找失散的弟弟。在2个月内前往酒馆找记者登寻人启事，资金-100万，纪翔提前出道，登出新闻“克烈斯寻找失散亲人”。给克烈斯安排唱片通告，或与欧怡青有合作时跟随，克烈斯看到欧怡青身旁的纪翔，觉得他很像自己的弟弟，之后在克烈斯自由活动时间前往唱片公司，会遇到克烈斯数番找纪翔谈话，纪翔对此很不快。在1个月内前往克烈斯工作场景，纪翔不承认是克烈斯的弟弟。2年8月，登出新闻“纪翔是豪门私生子”，沟通时克烈斯承认纪翔是他的弟弟。9月份登出新闻“财产保卫战即将引爆”，在1个月内跟随，遇到沙特国王来找克烈斯，要他回国继承王位。在3年6月，给克烈斯安排戏剧通告，或在自由活动时前往电视台或全球电影，克烈斯要求纪翔放弃演艺事业，回国继承家业。沟通后再跟随，纪翔找到克烈斯，要求以武力来决定继承人的人选，次日克烈斯向主角提起决斗的事，登出新闻“以决斗决定继承人位置”。在克烈斯与纪翔决斗的期间，飞往维也纳会看到决斗的情形，获得CG。根据克烈斯的属性及与杨安妤的友好度而产生不同的决斗结果：

A：克烈斯的体能和动感>650，克烈斯获胜，纪翔回国继承祖业。隔周登出新闻“克烈斯留演艺圈发展”和“影歌迷泪眼相送！纪翔继承穆勒家族！”，引发克烈斯与杨安妤的情感结局。

B：克烈斯的体能和动感<650，克烈斯落败，与杨安妤的友好度普通时，登出新闻“纪翔自愿回国”，引发克烈斯与杨安妤的情感结局。

C：克烈斯落败，但与杨安妤的友好度极低或极高时，登出新闻“克烈斯退出演艺圈”。若友好度高，则登出新闻“克烈斯结婚”，史蒂芬为此伤心不已。若友好度极低，克烈斯离开公司并支付5000万违约金，还留下了书信，前往商

店街将信交给杨安妤获得一部剧本。

5.与史蒂芬的感情

克烈斯的歌唱＞500，给他安排唱片通告时跟随，史蒂芬会称赞他的唱功。在3个月内再次跟随（唱片通告），史蒂芬问主角是否不愿看到他，回答“你是克烈斯的客人”，友好度↑。克烈斯工作结束找史蒂芬吃饭，登出新闻“克烈斯和史蒂芬以乐会友”。在克烈斯进行戏剧或唱片通告时探班，史蒂芬向克烈斯提起自己的哥哥。在6个月内，在克烈斯自由活动时间前往全球电影看到丹尼斯找克烈斯谈论弟弟的事。1个月后，沟通时克烈斯要主角帮忙找大提琴，于是到开罗花800万买一只百年手工大提琴，回国交给克烈斯，克烈斯表示感谢并还钱给主角，跟随时见史蒂芬找克烈斯选打歌服，获得CG。2个月内跟随克烈斯，史蒂芬将创作的歌曲《白色蔷薇》送给克烈斯。制作发行《白色蔷薇》后大卖，登出新闻“史蒂芬跨刀合作”和“克烈斯对史蒂芬表示钦佩”。在登出新闻“克烈斯情定东方公主”后，史蒂芬会跑来询问此事，对话：

A：新闻报道得没错！

B：八卦谣言而已……

C：克烈斯喜欢你……

若选A，1个月内跟随克烈斯，史蒂芬会遇到杨安妤并表示祝福，神情有些落寞；若选B，对事件无影响；若选C，史蒂芬会刻意躲避克烈斯，在3个月内在克烈斯自由活动时前往电视台和电影公司，史蒂芬说不能接受克烈斯的感情，弄得克烈斯一头雾水。

其它新增事件

1.古芊菁代言事件

在第1年的1月份，报纸登出古芊菁百万代言好棒购物公司的新闻，在2月初出现古芊菁代言被批的新闻，当主角公司的知名度大于100，前往公园找古芊菁谈话，她的情绪很低落。再次到公园找她谈话，她说代言的产品明明卖得很好，好棒购物不承认这回事，选择“自告奋勇帮她打听清楚”。

周3前往酒吧找八卦记者谈话，若此时公司资金大于50万，则需支付50万的情报费，在3天后得到记者的消息，原来好棒购物欺骗了大家，扣除古芊菁的一半代言费好用来请下位艺人；若资金小于50万，则从记者处打听到小道消息，再到欧堡娱乐城找好棒经理和助理，得知事件真相。前往公园找古芊菁，谈话选择“把事实告诉她”和“要为自己讨回公道”。在一星期后的晚上，古芊菁找到主角，称和父亲决定控告好棒购物，得到雪山灵芝×10和尼罗河之水。在事隔一个月后，报纸登出“好棒购物挨告”和“好棒购物公开道歉”的新闻，此事件告一段落。

2.马智文赌债事件

在主角还清贺总的借款之后，登出马智文欠地下钱庄数千万赌债的新闻。在事隔1个月后除周3的时间前往



方若绮称自己的NP鸡不见了

酒吧，听到马智文埋怨自己错交了朋友。在一周内，报纸登出“马智文在酒吧嗑药”“马智文演艺事业停摆”的新闻。在两周内前往酒吧找马智门谈话，得知他为朋友作保而欠地下钱庄赌债的经过，如今他还有1200万的债务，当主角公司资产超过1200万时会出现“把钱借他渡难关”的选项，公司知名度上升。不久登出“翱翔天际雪中送炭”的新闻，在经过一段时间后，马智文会主动还钱和利息，得到2000万。如若当初选择不帮他，马智文会被地下钱庄殴打入院，绮丽之梦会帮他还清赌债。

3.方若绮的NP鸡

在7月中旬会出现“方若绮的NP鸡获奖”和“人鸡情深形影不离”的新闻，然后前往EAMI，看到方若绮和林明扬为NP鸡发生争执。给旗下艺人安排EAMI通告，录音时跟随艺人，艺人会抱怨NP鸡将录音设备都弄坏了，不久登出“若绮的宠物闯祸，百万录音器材半毁”的新闻。当公关高于60时，周4或周6前往EAMI点选方若绮，得知NP鸡离家出走，选择“自告奋勇帮她找”得到NP鸡的照片，若选“请她以工作为重”则事件结束。在2周内前往酒馆找老板娘席若芸谈话，得知厨房和店里到处是粉红色的羽毛，得到粉红色的羽毛，答应帮她找出原因。前往EAMI，将粉红色羽毛交给方若绮，得到一包鸡饲料。回到酒馆将饲料交给席若芸，再次到酒馆找席若芸，选择“让她养好了”，在隔周前往酒馆，得知她已将NP鸡还给方若绮。若选“NP鸡是方若绮的宠物”，获得NP鸡，再往EAMI将它交还给方若绮，得到原创歌曲《爱·隐》，当晚得到席若云赠送的VIP卡。若没有及时解决NP鸡事件，会登出“NP鸡再闯祸，大闹19号酒馆”和“方若绮扛下宠物闯祸责任”的新闻。

4.美丽之星评选活动

每年的4月初会登出“美丽之星开始接受报名”的新闻，在20天内到广告公司报名，每位艺人需要10万元报名费，参赛艺人必须获得名模称号以上。在初选当天主角可跟随艺人加油，当天接到初选成绩通知，入选标准：第1年仪态、动感、自信大于200；第2年仪态400、动感300、自信400；第3年仪态600、动感400、自信600。

当旗下有艺人合格时，登出“亚洲美丽之星出炉”的新闻；若旗下参赛艺人不合格，登出“名家模特儿全军覆没”的新闻。到7月份，登出“美丽之星全球年度代表选拔”的新闻。在7月最后一个周日秘书提醒主角选拔赛下周开始，在选拔赛当天前往纽约为旗下艺人打气。评选标准为称号为名模以上，第1年仪态、动感、自信、演技、体能大于200；第2年仪态500、动感500、自信500、演技400、体能400；第3年仪态800、动感600、自信800、演技600、体能600。有艺人满足标准，则登出“全球美丽之星出线”的新闻。周日获得600万奖金支票。

在9月份艺人参加美丽之星年度大使的巡回演出，第1年名气需超过450；第2年700；第3年900，登出“世界巡回义演金额创新高”的新闻。到10月份，若该艺人仍在旗下，麦克登门要为艺人拍写真集。选择“太棒了”，登出“美丽之星代表受时尚杂志青睐”的新闻，拍摄结束获赠写真集，艺人拥有国际名模称号时，会登出“写真集大卖”的新闻，并获得分红。若选择“没兴趣”，其他艺人会受邀拍摄。

上古卷轴IV——战栗孤岛

主线流程攻略

The Elder Scrolls IV
SHIVERING ISLES

■游侠创作室 神之影

操作键位

W、S、A、D：前、后、左、右	Ctrl：潜行	T：等待
空格：激活	Shift：跑步	Z：抢夺
Alt：格挡	Caps：一直跑步	F5：快速存档
C：施放魔法	Q：自动移动	F9：快速读档
F：准备武器	E：跳跃	鼠标左键：攻击
	R：改变视角	鼠标右键：蓄力攻击
	Tab：旅行日志	鼠标滚轮：改变视角

精品 总评 8.5

制作	Bethesda GS
发行	Bethesda Softworks
类型	角色扮演
语种	英文

文化包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：8.0　剧情：9.0

1.尼本湾的入口 (A Door in Niben Bay)

无论《上古卷轴IV——地狱》的任务完成得如何，只要在泰姆瑞尔大陆（Tamriel）呆上一天，系统便会自动提示你前往尼本湾的小岛调查一个奇怪的入口，此岛屿在巴拉维尔城（Bravil）的东侧，用快速旅行可直接到达城内，不过还需要游到湖中心的小岛上。

来到小岛的石像前，一名黑暗精灵正好从里面走出来，他的行动似乎有点诡异，周围会传来一名守卫的声音，他会提醒你谨慎穿过这个发光的入口，因为从此入口回来的人都无一例外变成了疯子，包括那名黑暗精灵，稍等片刻后便可进入。穿过此入口来到一间密室，一名男子正坐在那里等候你的大驾光临，他叫哈斯金（Haskill），是疯狂王国领主谢托拉斯王子（Sheogorath）的管家。他会告诉你关于疯狂王国的一些情况，指明你是王子选中的勇士，并给予你选择的权利，如决定帮助王子，那么哈斯金便会带你进入疯狂王国；如果选择拒绝帮助，那就只能返回泰姆瑞尔大陆。



2.穿越疯狂王国的边缘 (Through The Fringe of Madness)



如果选择帮助谢托拉斯王子，你会出现在疯狂王国西南角落的山坡上，沿着小路可到达一个被称为“边缘”（Passwall）的小村庄，在那里看到一些村民正往远处的神殿跑去，跟着他们便能看到一群帝国士兵正在围攻神殿的守护者。你可以上前帮忙对付这名守护者，如果装备不够好，可借用倒下士兵的盔甲和武器，几下便可解决这个庞大的怪物，并能从它身上搜出两把钥匙。此时，哈斯金再次出现，他会向你解释这两把钥匙的作用，它们分别用来开启痴

呆地区（Dementia）和癫狂地区（Mania）的大门，这两个地区都是通往疯狂王国首都新谢奥斯城（New Sheoth）的必经之路。另外，哈斯金还要求你前往新谢奥斯城的宫殿，直接与谢托拉斯王子面谈，宫殿在孤岛的东边，需要长途跋涉才能到达。



3.修复地牢（A Better Mousetrap）

来到宫殿内，见到在此等候的谢托拉斯王子，他佩服你能击败守护者，并需要你帮忙解决一些包括涉及到王国安危的事情，例如秩序势力（Greymarch）的王子爪格拉（Juggalag）正在苏醒，需要有人阻止他。不过谢托拉斯王子并没有立即行动，而是另外给你派遣了一个任务，让你前往夏帝兰地牢（Xedilian）调查情况。夏帝兰地牢是谢托拉斯王子比较喜欢的一个地方，专门用来接待那些不受欢迎的客人，但因看守者的死亡而变得混乱无序，一旁的哈斯金还会提醒你恢复夏帝兰地牢的能量需要将3块力量水晶放回原位。随后告别王子和哈斯金，用快速旅行直接返回王国入口，接着再向东南方向的夏帝兰地牢跑去。来到夏帝兰地牢内，那里荒废多年，不少怪物在里面为非作歹，而3块力量水晶分别被3名施放魔法的怪物法师夺走，需要把这3块力量水晶放到一旁的机关上才能开启前进方向的铁门，最后在尽头的房间里启动终端机关才能恢复夏帝兰地牢的能量。


从这个石像进入疯狂王国




4.引诱入陷（Baiting the Trap）

启动终端机关后，后方返回的道路已被封死，只能另寻出口离开夏帝兰地牢。可从右侧的怪脸通道来到地牢下层，在那里会遇到地牢看守人基里巴（Kiliban Nyrandil），他会要求你帮忙对付几名入侵地牢的陌生人，可选择杀死他们或逼疯他们，不过需要将他们引到3个大厅，那里的机关决定着他们的生死。这两种选择由平台两边的怪脸机关决定，红色代表杀死他们，绿色则代表逼疯他们，无论选择哪种过程都不会影响结果。最后基里巴会赠送一把武器作为答谢，此武器的效果会跟随日夜而产生变化，晚上时会变成一把晨牙剑，拥有火焰效果；白天时会变成一把暮牙剑，拥有冰冻效果。离开地牢时还会遇到3名秩序骑士的围攻，使用新武器能够轻松解决对方。




5.疯狂的行为（Understanding Madness）

离开夏帝兰地牢后，返回宫殿将地牢出现秩序骑士的情况反馈给谢托拉斯王子，他会给予你一个召唤技能作为奖励，此技能可随时召唤管家哈斯金，不过不能召唤他参与战斗，只能向他打听一些线索。这位疯狂的王子还要求你就地演示两次，并提醒你不要在王国之外的区域使用此技能。之后，谢托拉斯王子让你拜访痴呆地区的女公爵西尔（Syl）和癫狂地区的公爵泰登（Thadon），看看他们有什么事情需要帮忙。



评说

一个意外的惊喜

到目前为止，《上古卷轴IV——地狱》已经达到了200万套的销量，这个数字对于一款角色扮演游戏来说，算得上是一个不错的成绩，况且欧美角色扮演游戏依然处于没落时期。如此不错的成绩也令制作商Bethesda加快了后续作品的开发，包括了《上古卷轴IV——九骑士》《上古卷轴IV——战栗孤岛》，虽然前者内容也相当出色，但并非是一款资料片，而后者才是名副其实的资料片，国外媒体和玩家都对这部资料片给予很高的评价，其中有一句话非常中肯："当你来到战栗孤岛后，你就不会想回泰姆瑞尔大陆。"

资料片的内容与原作完全无关，设计人员只是在一个湖中增加了一座岛屿，玩家可从那里传送到另一个世界，这两个世界完全不同，能给予玩家耳目一新的感觉。刚踏进战栗孤岛，一群美丽的蝴蝶便会欢迎你的到来，各种奇特的风景、与众不同的怪物、另类的建筑风格，这些都是以前所看不到的。更重要的是，资料片在剧情任务方面增加了更多的自由性和重玩性，你的一个决定便可影响整个剧情的流程，在很多时候，你完成了任务A，便无法完成任务B，如要完成任务B，只能读取存档或重新再来一次。此外，任务的形式也更加多变，增加了一些潜入元素，例如你要去调查幕后策划者，你必须潜到一旁偷听对方的谈话；还有下毒任务，你可以躲避守卫的巡逻，偷取毒药并将它偷偷放入公爵的食物里。同时，贿赂系统在资料片中不再是一个鸡肋，需要贿赂才能提高友好度，才能让对方协助自己，虽然这只是一个迷你游戏，但它在原作中几乎没有任何用途。另外，资料片采用了大量滑稽搞笑的对白，这令游戏的深度大幅度提高，玩家不需要狂点鼠标后再看地图提示和任务提示。遗憾的是，资料片并没有中文版，而这些对白都比较难以理解，对于英语水平不高的国内玩家来说，这些幽默无疑是一种浪费。最后，资料片的意外惊喜，也令我们对《辐射3》和《上古卷轴V》充满了期待……



6.上瘾症状 (Addiction)



进入宫殿的侧门能来到公爵泰登的住所，与他交谈得知他因烦恼而不得不食用麻醉药（Felldew）来维持，但麻醉药的药力也致使他身陷其中，一直无法自拔，他希望改变这一切，要求你帮忙找来传说中的颠倒圣杯，替他解决上瘾症。此时，地图上不会显示任务目标，从公爵泰登旁边的顾问（Wide～Eye）那里可打听到颠倒圣杯的下落，它埋藏在北方的一个地根洞穴（Dunroot Burrow）里，进入此洞穴需要自食麻醉药，这些麻醉药可从洞穴门口的绿色螳螂身上获取，麻醉药有一定的药力，时间长了会影响你的行动，因此必须在路上多收集一些麻醉药以应付瘾症。洞穴的结构比较复杂，不过多转几圈便能找到地下室，颠倒圣杯摆放在很明显的位置，而守护圣杯的士兵显然没有防备，身上没有佩带任何盔甲和武器。夺取圣杯可立即治疗自己身上的上瘾症，然后再将它交给公爵泰登即可。



7.女士的心病 (The Lady of Paranoia)





点燃两种火焰混合的圣火

进入宫殿的另一个侧门能来到女公爵西尔的住所，与她交谈得知她曾被人行刺，因没伤到重要部位而侥幸存活下来。她并不知道凶手是谁，但觉得周围的人都很可疑，希望你能帮她找出幕后策划者，并建议你去逼供室找赫戴（Herdir），他会协助你逼问嫌疑对象说出实情。对同一个人只能逼供3次，如果3次都没能让其说出真话，那就证明对方是无辜的，赫戴会阻止你继续逼问下去。在逼供室邀请赫戴一起加入调查后，地图将不会显示任何目标，可先去调查女公爵西尔旁边的守卫（Kithlan），逼他说出女侍从（Anya）在事发当天表现出一脸惊慌的样子；接着去调查女侍从，经过逼供，发现她是受一名虎人（Ma'zahdda）指示的。此时可去城内调查这名虎人，在礼拜堂或他家中能找到他，但无论怎么逼供，他都不愿透露实情。这时可去武器店调查店主（Cutter），能从她那里打听到虎人经常在午夜与一名黑暗诱惑者（Nelrene）密谈。了解情况后，直接赶往虎人住所的附近，并让赫戴返回宫殿，自己一人躲藏在台阶下的角落里，黑暗诱惑者和虎人在深夜1点多会在这里交谈，用潜行模式可偷听到他们的谈话内容，等密谈结束后再去威胁虎人说出真相，他决定让你明晚去他家一趟，并同意说出幕后策划者。第二天深夜，来到虎人家中，会发现他倒在血泊中，可从他身上搜出一把钥匙，用它调查2楼的房间，在橱柜里翻出一本笔记，上面记载着虎人与黑暗诱惑者的密谋计划，用此证据可逼黑暗诱惑者说出幕后策划者（Muurine）。在城里可找到她，她会承认自己的罪行，之后再将结果汇报给女公爵西尔，她随后在逼供室处死了幕后策划者。



8.冷热之地 (The Cold Flame of Agnon)



解决公爵和女公爵的问题后，与谢托拉斯王子交谈，他会要求你阻止秩序势力的苏醒，但在此之前还有一个小麻烦需要解决，因为新谢奥斯城的圣火熄灭了，谢托拉斯王子要求你前往西北地区的冷热之地（Agnon）取回火种。来到冷热之地后，会发现那里的圣火也熄灭了，询问两边看守的黄金圣徒或黑暗诱惑者可了解到圣火的重燃需要同时点燃冷焰和热焰，而这两个火焰分别由黄金圣徒和黑暗诱惑者守护着，此时可选择协助黄金圣徒攻击黑暗诱惑者，在对方的地牢里点燃冷焰；也可选择协助黑暗诱惑者抵御黄金圣徒的进攻，接着反攻对方的地盘点燃热焰，无论结果如何，双方的首领都会牺牲自己来点燃火焰。当两个火焰点燃后，圣火便会重新燃烧，靠近它能获得火种。带着火种返回新谢奥斯城，在礼拜堂内遇到两名牧师，这里也会有两个选择——与绿色衣服的牧师交谈可将火种献给痴呆地区，在他的指引下点燃冷焰能获得一件增强速度、开锁术、潜行和运气的盔甲；与红色衣服的牧师交谈可将火种献给癫狂地区，在他的指引下点燃热焰能获得一件增强智力、防御效果、麻痹抗性和意志力的道袍。



9.就职仪式 (Ritual of Accession)



点燃圣火后，谢托拉斯王子会出现在礼拜堂内，他提到秩序势力正在入侵他的国土，他打算夺回这些失去的领地，并对其进行重建。同时，你的能力已经征服了谢托拉斯王子，他觉得你应该得以重用，应该成为他的心腹，但是两个公爵的位置都未空缺，很难把你提拔上去，于是他决定让你铲除这两位公爵中的一位，然后再将公爵的位置名正言顺地赐封给你。在做出决定之前，可向两名牧师了解痴呆地区和癫狂地区的一些情况，考虑清楚后再找谢托拉斯王子做出自己的决定，选择杀死公爵或女公爵，此决定将会影响后期的剧情和任务。



10.夺谋篡位 (Ritual of Dementia)



如果选择杀死女公爵西尔，牧师会提醒你女公爵每天都很小心谨慎，只能找她身边的两名仆人帮忙才能对付她，这两名仆人是否愿意帮忙还要看你与对方的关系如何，关系不好的话可用贿赂的方法来提高友好度。当友好度达到上限时，对方便会主动帮忙，守卫（Kithlan）会提供女公爵住所的钥匙，让你通行无阻，而女侍从（Anya）会引开黑暗


从这里进入密室

诱惑者的注意，掩护你进入女公爵的卧室。来到女公爵的卧室，会发现女公爵躺在床上一动不动，似乎已死去多时，随后赶来的守卫一眼认出她并不是真正的女公爵，而是一名替身，他还告诉你女公爵可能逃进密室了。离开卧室后，转动左侧的雕像可打开秘密通道，在密室的尽头能见到躲藏在此的女公爵，将她杀死并挖出她的心脏，然后再将心脏放到礼拜堂中央的器具里燃烧。随后，谢托拉斯王子将女公爵的死讯和你成为新公爵的消息公布出去，闻讯赶来的泰登向谢托拉斯王子询问女公爵的死因，并对王子在此时更换公爵感到不满。恼火的王子将泰登赶了出去，并罢免了他的公爵位置，这一举动也令泰登恼羞成怒，他决定投靠爪格拉，成为一名秩序牧师，为秩序势力奉献自己的生命。

11.夺谋篡位
(Ritual of Mania)



如果选择杀死公爵泰登，牧师会提醒你找泰登的顾问寻求帮助，对方了解泰登的一举一动。来到泰登的住所，与顾问交谈，通过贿赂能从他口中得知泰登每天晚上8点会准时在大厅吃饭。当谈及有剧毒的绿粉时，顾问只是透露宫殿附近有个绿粉地窖，那里会有精炼的绿粉，但他不愿意说出地窖的具体位置。等顾问离开后，可一直跟着他，直到他打开秘密通道的机关，接着再跟随他潜入洞穴，如被他发现，他会立即向你发动攻击。洞穴里有不少黄金圣徒在巡逻，他们看到你后会将你拘捕，你可武力反抗。如果你不想惊动他们，也可绕道前进，避开这些巡逻的守卫，在尽头处能找到地窖，并获得一小撮绿粉。由于泰登的厨师一般在早上为泰登准备晚餐，所以你必须等中午过后才能潜入厨房，在那里依然要躲过巡逻的黄金圣徒，最后在面包和酒瓶内撒上一些绿粉，然后返回大厅一直等待泰登进食。当泰登吟诗作乐时，他会突然感觉心脏剧痛，然后立刻倒在地上，你可从他身上抽出一些血液放到礼拜堂中央的器具里燃烧，随后的过程则与上一个任务一样，只是对象换成了女公爵西尔。

12.夺回边缘地区
(Retaking the Fringe)



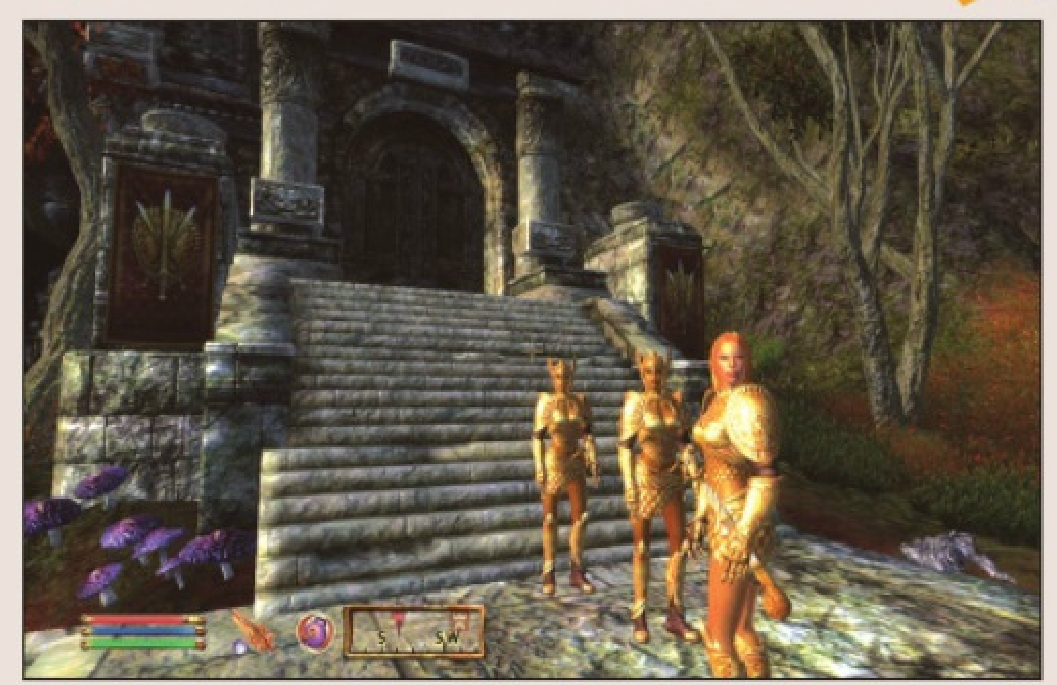
对于泰登的叛逆，谢托拉斯王子并未对他做出任何处置，认为他不足为患，而你成为了新的公爵，可以自由召唤部下，这个技能根据你的位置而定，可召唤黑暗抵抗者或黄金圣徒。当泰登离开后，谢托拉斯王子随即要求你赶往边缘村庄，帮助当地守军抵抗秩序势力的入侵，此地的守军也会根据你的位置而变，如果你是痴呆地区的公爵，那么守军将会是一群黑暗抵抗者，如果你是癫狂地区的公爵，守军则是一群黄金圣徒。抵达边缘村庄后，你会发现这个地区被秩序势力入侵后完全变了样，接近村庄时需要协助守军击退不断涌现的秩序骑士。战斗过后与指挥官交谈可了解到秩序势力的入侵情况，他认为这些秩序骑士来源于边缘村庄的地下遗迹（Xedeffen），而遗迹的入口在边缘村庄的南部，他希望你进入调查一下，如发现异常情况便将它摧毁。告别守军指挥官后，直接赶往村庄南部，从入口闯进地下遗迹，一路上会遇到不少秩序骑士，使用加强后的晨牙剑或暮牙剑都可轻松解决他们。遗迹内有两道门上了锁，如果开锁能力强可以直接将它打开，如果开锁能力不强，可从附近的秩序牧师身上搜出钥匙。之后，在遗迹内的走廊里会遇到一名闯进遗迹的村庄守卫（Shelden），他向你表明身份后会带你前往遗迹的能量水晶，这些秩序骑士便是通过这块能量水晶召唤出来的。将几个秩序骑士的心脏塞进能量水晶能将它破坏，但整个遗迹也会因能量水晶的破坏而倒塌，此时必须迅速离开这个遗迹，可暂时不要顾及村庄守卫的安危。顺利逃出遗迹后，守军指挥官感激你的同时，还会要求你返回宫殿向谢托拉斯王子询问下一步的行动。

13.重造守护者
(Rebuilding the Gatekeeper)

夺回边缘村庄后，返回宫殿向谢托拉斯王子请示新的任务，他认为必须重新制造一个守护者才能保证王国的安全，于是命令你前往傀儡洞穴（Xaselm）向蕾米娜夫人（Relmyna Verenim）寻求帮助，她是一名性格怪异的女士，专门负责制造傀儡。进入傀儡洞穴后，需要穿过漫长的隧道才能到达蕾米娜夫人的实验室，她一眼就认出你是破坏守护者的凶手，此时可向她撒谎，让她以为认错人了，最后用谢托拉斯王子的命令来委托她为王国大门制造一名新的守护者。虽然蕾米娜夫人答应了，但她还需要一些材料，分别是骨髓（Osseous Marrow）、皮膜（Dermis Membrane）、香味（Essence of Breath）和血酒（Blood Liqueur），这些材料可根据地图的指示轻松找到。收集完材料后，返回实验室找蕾米娜夫人，她认为这些材料还不够，还需要守护者身体的各个器官，这些器官放置在实验室的储藏间里，可随意挑选出自己满意的器官，但必须保证每个部位都有一个器官。当一切准备好后，再次找蕾米娜夫人谈话，这次她会跟随你前往边缘村庄的神殿，并施展魔法制造守护者，你需要根据她的提示将器官和材料都扔进炼化池。随着咒语的念动，一名全新的守护者制造成功，然后你返回宫殿向谢托拉斯王子报告情况即可。




14.无助的军队 (The Helpless Army)


协助黄金圣徒夺回圣地

向谢托拉斯王子反映情况的同时，一名使者会报告秩序势力入侵的情况，如果你夺取了女公爵的位置，那报告的使者将会是黄金圣徒，而秩序势力会攻击黄金圣徒的圣地（Brellach）；如果你夺取了公爵的位置，那报告的使者将会是黑暗诱惑者，而秩序势力会攻击黑暗诱惑者的圣地（Pinnacle Rock）。无论是哪个任务，过程都是一样的，那名使者都会请求王子派人赶去救援，而王子也只能派你前往。抵达圣地后，几名看守者在门口等候，他们需要你帮忙夺回失去的圣地，他们还会提到是西尔或泰登，正是因为他们才让秩序势力很顺利地进入圣地。随后，带着这3名看守者杀进圣地，在途中救出被困的看守者首领，并通过敲动尽头大厅4个角落的长钟来摧毁秩序势力的能量水晶，那些死去的看守者也会因圣地力量的恢复而复活。



15.责任的象征 (Symbols of Office)

挽救圣地后返回宫殿，谢托拉斯王子看上去似乎很沮丧，他知道自己的计划失败了，知道自己也活不了多久，他在临死前嘱咐你帮忙掌管这个国家，并将代表着权力象征的权杖交托给你，随后王子便消失在宫殿之中。与旁边的哈斯金交谈，得知爪格拉肯定会对王国的宝座虎视眈眈，他提议你前往爪格拉的博物馆旧址（Knifepoint Hollow），在那里或许能找到解开权杖力量的答案。来到博物馆旧址，穿过漫长的通道，在尽头处破坏墙壁找到一间隐藏的密室，一名白发苍苍的老人（Dyus）坐在里面等候你的到来，他知道谢托拉斯王子已经死亡，也知道你是为了恢复权杖的力量而来。他提示用两件道具可为权杖创造自然外壳，这两件道具分别是西特之眼（Ciitra’s Eye）和尖叫之枝（Screaming Branch），前者在岛屿的东南部，在一个名为“嚎叫之墙”（The Howling Halls）的地牢里，在那里需要杀死一名女士西特，并取得她的眼睛才能获得；后者在岛屿的西北部，在一个名为“密勒查”（Milchar）的洞穴里，需要在尽头的黑暗之树摘取一根树枝，不过在那里还需要对付自己的影子。带着两件道具返回博物馆旧址，老人会把它们组合到权杖上，他还提醒你要将权杖浸入王座后面的水池里才能恢复全部力量。



16.疯狂王国的根部 (The Roots of Madness)

带着权杖返回宫殿后，哈斯金会立即向你报告爪格拉的动静，他发现爪格拉正在王国的地下活动，试图控制王国的圣泉，一旦爪格拉控制了泉水，他就会获得最终的胜利。在这危急时刻，哈斯金要求你马上进入王国的根部，阻止爪格拉阴谋的得逞，而根部的入口就在王座后面的巨树下。进入根部后还需要突破重重障碍，抵达尽头的大厅便能看到秩序势力的两个能量水晶，几名秩序牧师正围绕着水晶施法，必须阻止他们继续施法才能防止泉水被控制。其中一个能量水晶的施法者便是西尔或泰登，这也是根据你的公爵位置而变，只要对其发动攻击，他便会奋不顾身地反击。虽然对方的实力高强，但都不是你的对手，杀死他即可成功阻止能量水晶给泉水造成的影响。随后，沿原路返回宫殿，将组合后的权杖浸入泉水之中，你很快便能感到身上充满了谢托拉斯王子的力量。



17.秩序的末日 (The End of Order)

这时，一名使者出现在你的面前，她受王国军队统领的指示，让你迅速与统领商量如何对付秩序势力，这名统领也会根据你的位置而改变。与王国军队的统领交谈，得知秩序势力已经来到宫殿外，她会询问你是否要冲出去与对方决一死战，由于敌人的数量比较多，你需要做好一切准备再指挥手下一起冲出去。秩序势力在宫殿外建造了两个能量水晶，每隔一段时间便会召唤出一名秩序骑士，你必须先破坏其中一个，用秩序骑士的心脏塞进能量水晶里，大概4～5个心脏便可阻止能量水晶继续召唤，尽量不要取出能量水晶里的次等水晶，否则会导致能量水晶继续运作，这样敌人的数量会越来越多。当你破坏两个水晶后，会出现一只巨大化后的秩序骑士，它只是比其他秩序骑士稍微强一点，但都不难对付。之后随着一道闪光，爪格拉也亲自现身，虽然你拿着权杖，但对方知道你并不是王子，并没有与你决战，而是向你妥协，他认为以前的规则和传统确实应该改变了，因此承认你是疯狂王国新任的主人……



最终的敌人爪格拉




18.疯狂王国的王子 (The Prince of Madness)

等爪格拉离开后，返回宫殿内找哈斯金等人，顺便穿起遗留在王座上的国王衣袍，然后直接坐在王座上接见臣民的参拜…… P



黎明前的黑暗
——Moon反压制战术解析

■四川 秦国强

如果要选出一位至高无上的Night Elf领袖，毫无疑问应该是Moon（**图1**）。Moon的操作非常细腻，而且战术思想同样非常“强硬”，有些时候对手已经看到胜利的曙光，最后却被Moon的“强硬”击垮。Moon总是能够把对手的中期优势一步步削弱，然后在多次交战过程中化解对方的兵力优势，最后发起反击。通过下面的3场比赛，我们来看一看Moon是怎样展示他的强悍战术思想，让对手从看到胜利曙光到绝望的。


图1

MYM]Moon/Night Elf/MAP10点 vs faculty.BeckSTg/Human/MAP4点
比赛版本：1.21
地图：TerenasStand

图2

图3

BeckSTg为标准的Human开局，建造顺序依次为农场→国王祭坛→兵营→农场→农场，建筑的布局能够很好地防止Moon前期骚扰（**图2**）。Moon在11点位置放下了战争古树（**图3**），准备用战争古树配合恶魔猎手快速MF升级。BeckSTg探路农民到Moon家后建造了一个塔，Moon很快意识到对方会用Tower Rush，于是迅速在家里补充了1个战争古树和月亮井。

（分析：BeckSTg为什么要这样做呢？原因很简单，为了拖延Moon的2本升级速度，暗夜对付Sky一波流时，娜迦一般出得很快，拖延时间对Human是很有必要的。）

Moon前期派到BeckSTg家中的小精灵被BeckSTg的英雄杀死，所以恶魔猎手必须亲自前往确认对方是否真的Tower Rush，同时家里补充了第3个月亮井。当看到BeckSTg的塔既没升级，农民也走了，才放心升级2本。由于多造了一个战争古树和一口井，耽误了升级2本的速度。反观BeckSTg在造了第5个步兵以后就开始升2本，时间早于Moon。之后两家的2本相继完成，BeckSTg出山丘，Moon则选择了娜迦。

Moon探到对方双神秘后针对性地建造了2棵知识古树，并买了地精收割机，升级自然祝福。BeckSTg在营地MF到一个大Mana瓶，山丘的战斗能力大增，Human双英雄直接带着少量部队杀到了Moon的家里。MF后的恶魔猎手HP还不足一半，只能慌忙撤退，BeckSTg乘胜追击，Moon第一时间购买飞艇。战斗在暗夜家里展开，Moon借用地利优势，让古树协防，同时利用飞艇掩护。在发现Moon暴鹿后，BeckSTg的双神秘转造破法并升级牧师和女巫的专家级，车间准备造迫击炮。

BeckSTg的攻势一波接一波，Moon再次找出飞艇救急（**图4**）。Moon向大家Show了一次精妙的飞艇操作，利用飞艇、恶魔猎手、鹿不断追杀山丘，直到BeckSTg用女巫隐形了山丘才保住性命。BeckSTg伺机利用刚攒好的锤子把恶魔猎手送回祭坛，无独有偶，Moon在先前的战斗中损失了1棵知识古树，于是一次补了2个，其中一个正好在11点位置的地精实验室旁边，恶魔猎手下来准备杀掉山丘，山丘落荒而逃。


图4

不依不饶的Moon带着飞艇骚扰BeckSTg的分矿（**图5**），BeckSTg并没有回救，而是全家出动直奔Moon的分矿，这一次迫击炮的远程攻击逼得Moon不能再使用迂回战术，只能硬着头皮顶上去。之后Moon用飞艇载着娜迦和小鹿在BeckSTg基地和分矿之间不断骚扰，BeckSTg转而生产矮人飞机才结束了Moon的飞艇骚扰。同时Moon还用地精收割机加小鹿把BeckSTg分矿的农民清理掉，主矿采尽的BeckSTg只得最后一博。在飞艇的掩护下，恶魔猎手顺利6级毕业，BeckSTg只得打出了GG。


图5

战术总结：初期BeckSTg用塔伪造Tower Rush，成功拖延了Moon的2本速度，之后又对Moon的分矿进行不间断骚扰，使得Moon无法安心MF。可以说BeckSTg在比赛中很好地牵制住Moon的发展，比赛曾一度随着BeckSTg的战术节奏在进行。但最后的翻盘却是由于Moon的“强压”政策，Moon在确保自己分矿的同时，双线骚扰BeckSTg的矿区，使得Human没有足够的钱造兵同暗夜对抗。而BeckSTg最后放弃的原因也很明显，对方双矿，而自己经济不足100。Moon在整场比赛中虽然处于被动，但是却能清晰地认识到BeckSTg的策略，在顶住对方对自己分矿的连续骚扰后，利用游击战对对方的矿区进行反骚扰，一边通过对战来消耗对方的兵力，一边用经济优势来拖垮对方，最后实现翻盘。

MYM]Moon/Night Elf/MAP5点 vs wNv_FoV/Undead/MAP11点
比赛版本：1.21
地图：TurtleRock

Moon采用标准的中立英雄兽王开局，出来的第1个小精灵在小海龟旁边建造古树，第一时间MF；而Fov则是狗流战术的开局布置，地穴→祭坛→通灵塔→商店，首发死骑。

提前MF是预防死骑强抢的一个对策，Moon刚开始MF，Fov的狗就跟来了，还好兽王有惊无险地拿到了这108点经验。不过Fov的行为并没有逃过Moon的侦察，家中及时补充了2个月亮井及第2个战争古树（注：4个月亮井、2个战争古树已是目前暗夜对抗亡灵小狗海的标配**（图6）**）。


图6

Fov MF掉了3点小海龟后冲到了Moon家中，不过看到了4-2标配后就放弃了自己冒进的想法，转为MF 6点的大海龟。死骑升到2级，有了光环支撑的狗已是今非昔比，亡灵部队开始了新一轮Rush。兽王在牵制死骑方面并不理想，不过亡灵的第一波Rush还是随着兽王的升级而告终。前线的优势并没有让Fov一帆风顺，坟场建造时间过晚导致石像鬼无法及时补充到前线，不过Moon建造的生命之树也被Fov发现，初期分矿扩张计划夭折。看到Moon的滥矿趋势，Fov雇佣娜迦，开始了第4次压制。Moon的弓手全部阵亡，陆续出来的小鹿也被天鬼针对性杀掉，不过沉着应战的Moon还是利用加强了护甲的古树顶住了这波强有力的Rush，并配合小鹿成功狙杀了Fov的娜迦，第4次反围剿取得阶段性胜利。

面对Moon的小鹿海，Fov继续走着天地双鬼的战术，一边带着天鬼不断骚扰Moon家中伐木的小精灵，同时自己开分矿，逐步确立中期优势。面对Fov不间断的骚扰，Moon雇佣了熊猫开始双线操作，熊猫带着小鹿外出MF提升等级，兽王则留在家里。当Fov的天鬼再次到Moon家中，Moon的两英雄带着大部队向Fov的主基地发起了总攻，此时Fov正在升级3本，Moon把部队拉到了Fov基地的防御死角**（图7）**，跟死骑等人耗着打。同时在地图上的6点矿区和3点矿区先后开起了分矿，被保存回家的熊猫再次归来，成功掩护兽王撤出敌区，并杀死了被小鹿减速的娜迦。


图7

（分析：Fov经典的卖回城双地穴暴食尸鬼急速Rush战术使得他掌握了前期的战局优势，成功打掉Moon两次扩张计划，不过坟场的建造时间过晚导致了石像鬼的迟到。Fov双线操作非常精彩，但娜迦的阵亡一定程度上限制了亡灵的中期双线行动，让Moon的双线有了契机，成功扳回了前期的劣势，中期结束时的一波更让局势化被动为主动，扩展了经济体系。）

战斗力大为削弱的Fov缩在家里等待憎恶和黑曜石雕像的同时训练了第三英雄巫妖，而出来完成骚扰任务的石像鬼却在熊猫的酒火连喷之下变得贫血，战斗力大打折扣。反观Moon就比较主动了，确立经济优势后MF起来也有劲了，荣升5级的熊猫成了打鬼的中坚力量。两人很快在9点矿区的开阔地上展开了一场硬碰硬的较量，一队多的小鹿对抗亡灵由憎恶、石像鬼和黑曜石雕像组成的混合大军，结果熊猫和兽王先后晋级，兽王更是6级毕业，Fov只能选择回城，与此同时Moon在4点矿区开了第3片分矿。最终决战在3点Moon的第二分矿打响，随着熊猫三兄弟的驾到，Fov只得打出GG**（图8）**。


图8

战术总结：自从War3削弱了恶魔猎手的能力和女猎手的护甲之后，暗夜前期面对亡灵的时候显得尤为难打，尤其是近战。弓箭兵的攻击方式决定了其难以胜任对抗食尸鬼的工作，而天鬼的存在又让防御体系薄弱的暗夜苦于招架。去年Fov一人独闯上海滩的时候，我们看到了亡灵的锋芒，卖回城接着双兵营暴狗的策略几乎成为对战暗夜的绝杀。但如果暗夜坚持到后期，那又会是一个什么样子呢？前期Moon缜密的侦察让自己对Fov的战术意图有了全面的了解，虽然中期让Fov开起了分矿，但Moon还是顶住了Fov不间断骚扰，并针对天地双鬼二发出了熊猫，打了一场漂亮的反击战，趁机开起了分矿。之后的局势可以用峰回路转来形容，高等级的兽王和熊猫为小鹿提供了强力的肉盾，再加上群补，使得暗夜的部队一直处于HP充沛的状态。三矿对抗一矿的经济优势在后期凸显，Moon源源不断地补充兵力，让Fov难以在一波又一波的对战后跟上补充兵力。最终，熊猫的变身让Fov彻底放弃了继续抵抗的念头。

MYM]Moon/Night Elf/MAP2点 vs 4K-Creolophus/Night Elf/MAP10点

比赛版本：1.21

地图：Echo Isles

双方的开局如出一辙，4精灵采矿→祭坛→月亮井。之后Moon把战争古树放在家旁边的营地，而Creolophus则是选择在9点位置的雇佣兵营地旁，首发均为恶魔猎手。双方同时升级2本后，Creolophus清理掉8点的分矿并放下了生命之树。Moon雇用了娜迦后便带着弓箭MM直奔Creolophus8点位置的分矿，Moon的娜迦在对方弓箭手的齐射下被送回了祭坛，而见红的恶魔猎手也只得掏出回城卷轴。Creolophus家里的风之古树开始生产鸟德，恶魔猎手MF得到幻像权杖，另一边的Moon也开始双知识古树产熊德。

虽然Creolophus的骚扰不断，但是熊德强大的攻击输出对于他的鸟德来说还是苦于招架的，在初次遭遇之后，Creolophus为了保护低防御的鸟德和弓箭手，果断掏出了回城卷轴。Creolophus雇用皮厚的食人鬼拳手和具有减速技能的泥潭傀儡，同时开始升级专家级的鸟德。Moon在完成大师级的熊德后，直奔Creolophus 8点处的分矿。赶来回救的恶魔猎手使用幻像权杖复制出2个镜像，但是老辣的Moon怎么会上当，被围剿后的恶魔猎手只得顶起了无敌光环（**图9**）。在大军出现贫血的情况下，Moon撤退并在家里放下风之古树，准备生产精灵龙来对抗Creolophus的鸟德。而Creolophus在大师级的鸟德升级完成后，便直奔Moon 5点分矿，吹风流让Moon的恶魔猎手和熊德在战场上几乎无法站稳脚跟，Moon不得不开始转型小鹿。



图9

（分析：Moon的战术一直具有很强的针对性，从初期的熊德到中期的熊德加小鹿，最后转型为暴小鹿加少量的熊德，其战术变化一直是围绕对方的吹风流展开的。尽管自己的恶魔猎手和娜迦被对方鸟德限制，但是小鹿魔免还是很好地限制了鸟德的发挥。）

在Moon复活了恶魔猎手的同时，Creolophus纠集鸟德打算强行拆掉Moon的分基（**图10**），Moon立即调出小精灵维修，仅存50生命值的生命之树被Moon奇迹般保存下来。由于Moon的精灵龙对鸟德造成了大面积的魔法攻击，Creolophus只得开始训练角鹰兽。在雇用了黑暗游侠后，Creolophus再次突袭Moon的分矿，Moon的精灵龙和娜迦成了角鹰兽的重点照顾对象（**图11**）。之后，占尽优势的Creolophus一路杀进Moon的家里，但在看见3只刚刚出现的熊德后，还是理智地选择了撤退。Moon经过短暂调整反过来追杀Creolophus，顶上了反魔法外壳的恶魔猎手让鸟德无计可施（**图12**），一路奏凯的Moon径直杀到Creolophu 8点的分矿，在强行拆掉金矿和风之古树后，全线撤退。巧合的是，Creolophu一个小精灵在回家的过程中遇到小鹿，在壮烈牺牲后为Moon娜迦升到5级提供了宝贵的经验。最后的交战在Moon 5点的分矿展开，随着娜迦的阵亡，经济匮乏的Creolophu无力再开分矿，只得打出GG。



图10



图11

图12

战术总结：被对手不断骚扰是Moon本场比赛遇到的最大难题，甚至一度被对手压制住。在一度龟缩防守后，Moon利用侦察完美转型，渡过兵力的真空期。暗夜的内战中，熊德和鸟德是2个相克的兵种，低等级的鸟德无法抗衡熊德，而大师级的鸟德却可以让熊德无法发挥其高攻击的攻势。Moon从熊德到小鹿的转型可以说是在Creolophu的掌握之中，但是最后的失利是什么原因呢？从比赛可以看出，英雄的等级因素最为重要，6级且顶着反魔外壳的恶魔猎手简直就是鸟德的噩梦。再加上小鹿的减速，Creolophu计划好的吹风流只能付诸东流，控制整场比赛关键的鸟德在比赛最后却成了鸡肋。面对Moon的地面大军，Creolophu甚至找不出能够攻击的兵力。Moon整场比赛都顶着鸟德的吹风流，可谓非常“艰难”，双英雄在战场中显得乏力，不过通过MF快速提升英雄等级为Moon在后期的对战中建立起优势，高等级的恶魔猎手压制了鸟德，

这3场比赛中Moon有一个共同的特点：处于被动的时间不在少数，而且对手均在比赛的一段时间中成功牵制住他，但是最后均被Moon成功翻盘。为什么呢？其实3场比赛还有一个共同点，Moon没有丢掉一个分矿，不管对手怎样压制，他总能确保分矿的运作。经济储备是Moon能够翻盘的一个重要因素，特别是在对Fov一战中，3矿对1矿的优势是多么可怕，无论Fov怎么骚扰和控制，后期的兵力劣势都无法弥补。Undead的高级兵种由于没有足够的经济支持，根本无法成型，而Moon的反击又显得那么精准，适时杀入对方基地，给其致命的一击，从而逐步拉开双方的经济差距。当然和Creolophu的暗夜内战是其中最为艰难的一场，但Moon还是挺住了鸟德流，在克服兵力真空期之后，转而迅速提升英雄的等级，通过高等级的英雄技能和MF的宝贝来对抗鸟德。Moon用3场和不同种族顶级选手的比赛向我们做出了很好的诠释，相信大家能够从中找到自己适用的反击策略。P



《生化危机4》PRO难度Boss战无伤过关心得

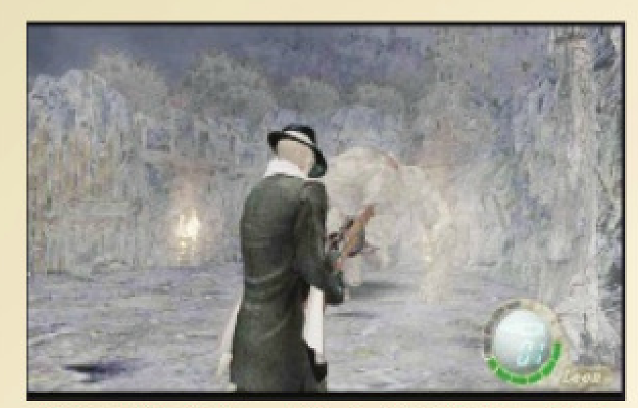
■北京 北四环斟茶员


P.R.L.412，Pro难度通关后得到的寄生体专杀神器

《生化危机4》主线流程的最高难度——Pro级难度是每个喜欢此作的玩家都应该尝试的。不仅是为了通关后免费得到的那把P.R.L.412，最重要的是，这个难度下敌人的攻击能力和抗打击程度都大大增加，需要玩家更加合理地利用道具和地形来作战，整个流程都变得更紧张刺激，CAPCOM制作动作游戏的深厚造诣在此难度下展现无遗。好了，在第一次进入Pro难度模式前，建议大家先去把Extra选项下的Separate Ways模式打穿，这样在进入Pro难度时就可直接选择里昂和阿什莉的第二套隐藏服装——黑手党装和无敌盔甲，阿什莉穿上盔甲后不仅可以让里昂放开手脚与敌人作战，而且在打某些Boss时还可以让阿什莉当无敌盾牌。下面就跟大家讨论一下Pro难度下对付各Boss的合理打法（标题虽然号称“无伤”，但要真正无伤过关只有完美的操作加上一些运气才能做到，努力将伤害减少到最低，才是我们努力争取的）。

1-3：大鱼

在Pro难度下，大鱼的游动路线有所变化，尤其要注意当它往湖中的障碍物游过去时不能攻击，否则极易因为投出鱼叉后来不及控制小船方向而撞上障碍物。当绕过障碍后再投掷鱼叉，大鱼潜入水中后迅速向两边闪避，不要停在原地不动。如果有耐性，只用等待大鱼每次从远处冲过来时攻击2次，反复这个过程即可轻松过关。


躲在小狗身后，等巨人打空后再攻击

2-1：巨人

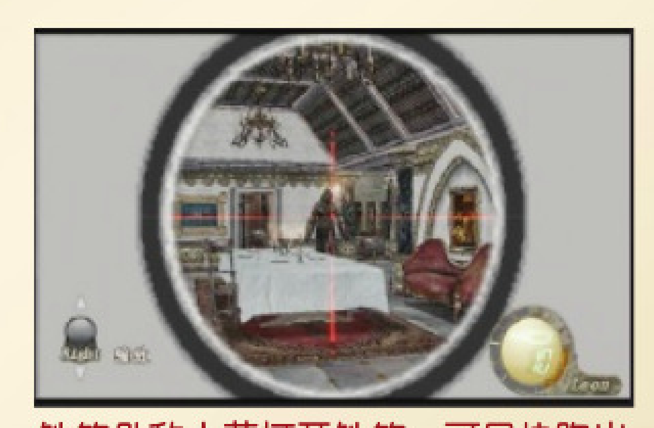
打巨人最好的武器是TMP，不过为了节省资金，不用多花钱去购买，用手头的狙击枪也可战胜它。先躲在房屋之间，趁巨人毁坏房屋时攻击两次，小狗出来增援后就很简单了，每次只要躲在小狗身后一段距离，巨人走过来必定会先攻击小狗，趁他打空后再射击其头部。

用无敌阿什莉当盾牌

2-3：两条死亡之路与村长

本关有两个分支，分别对付电锯姐妹花和巨人，有了铁甲阿什莉，一切变得轻而易举，只要让阿什莉留在前面吸引敌人，里昂躲在后面射击即可。

前面节省的各种手雷在打村长时会派上大用场。先用燃烧手雷和汽油桶烧村长两次，每次趁村长挣扎的空隙用Red9猛烈连射其腰部，两轮过去村长便开始玩猴子上树的把戏。此时要采用两边跑动的战术，注意上弹时间要留出来，不要让村长靠太近。狙击枪和闪光弹都可以让村长掉下来，此时再用两种攻击性手雷轮番轰炸，注意用燃烧手雷后最好用Red9追加攻击。如果不吝惜弹药，无伤打过村长并不困难。这里提醒一下，在Pro难度下最好不要随便卖手雷！


铁笼外敌人若打开铁笼，可尽快跑出去轻松解决战斗

3-2：铁笼瞎子

由于被困在铁笼里，打这个瞎子有一定难度。最好不要吝惜闪光雷和燃烧雷，先使用闪光雷暂时晃瞎周围的杂兵，此后可选择扔燃烧雷让瞎子呆立数秒，趁机猛狙其背部，同样是3枪。如果周围的杂兵恢复了视力，可再扔一颗闪光雷。在铁笼内同样不要跑动，缓步走的话瞎子会找不到里昂，这时外面的杂兵可能会冲进笼子里，趁机赶紧跑到餐厅另一头逐个消灭就很安全了。打这里要想无伤，

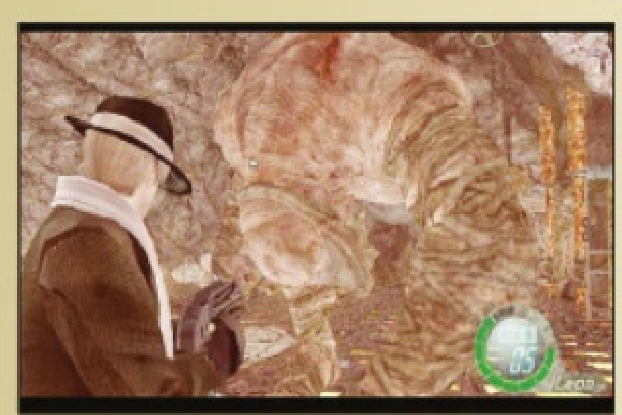
关键是冷静。


过昆虫阵时要赶紧返身开门，跑回走廊后再作战

4-1：昆虫阵与瞎子兄弟

舞会大厅的昆虫阵其实算不上Boss，但是要硬打的话，几乎只有死路一条。最好的方法是开始战斗后赶紧往回跑，开门跑进走廊里，再转身将昆虫引过来逐一消灭，如果大量昆虫跟上来，只要跑过第二道门就会安全。

打瞎子兄弟比较考验操作，首先要准确将两个光头杂兵一枪一个爆头，然后立刻缓步行走到左侧角落靠墙站立。注意，可以不用跑到上方去，因为一旦到上方就会有4个铁头杂兵上来纠缠，只需要利用门口一方空间，靠墙打一枪就缓步走开，让瞎子冲上来把铁爪插进墙壁，再狙击其背部就可将他们都打死。其中一个要打3枪，另一个装甲厚的要打4枪，推荐先消灭能3枪打死的。


此处打巨人，关键是把握好后退移动的距离

4-2：右手与巨人

打右手要想无伤，只推荐一个方法：火箭筒！前面在美术馆拿到的火箭筒最好就用在这里，先用氮气将其冷却，在Pro难度下右手同样可以一炮轰杀，但要注意他被冷却僵硬的时间短了很多，拉开距离后轰他的速度一定要快。

炼炉房打巨人比较头疼，这家伙皮厚，需要一定时间缠斗。在此处用来回跑的方法虽然也可行，但很容易被其抓住，一被抓至少就掉一半血。推荐如下打法：与巨人保持一定距离，面向他缓步后退，巨人逼近后会用拳攻击，但只要距离合适，肯定会打空，此时再用Red9或断翅蝴蝶猛射其头部。只要距离保持得好，可以诱使巨人一直打空，无伤通过是可以做到的。关键要注意两点：不可贪功射击，当巨人起身后就要继续后退；如果发现距离拉得过近，赶紧转身开跑，始终将距离保持在巨人直接攻击不到的范围内。


与萨拉扎作战很简单，小心QTE闪避是关键

4-4：萨拉扎

萨拉扎看着架势唬人，实际上可算是游戏中最弱的Boss之一了，打他时只要注意QTE闪避即可。若想尽快解决，注意萨拉扎真身露出来后用大狙和断翅蝴蝶稳定地连射其头部，快的话1分多钟即可解决战斗。

5-2：U3（剪刀怪）

打剪刀怪U3有3个阶段，其中第一阶段在集装箱中的战斗最难，上岸后反而好打得多。在集装箱中最需要注意躲避U3的QTE攻击。此外，在射击时只能打其头部，否则不会对它造成硬直，推荐用Striker猛轰。当对U3的攻击积累到一定程度时，它就不会在集装箱内再出现，此时可以安心地去寻找出路。在第一阶段的最后一个集装箱内，会把U3头顶的剪刀形态打出来。来到岸上后，与U3的第二形态进行战斗。此时进入山洞内，拉闸将U3关在外面，用断翅蝴蝶连射剪刀部分的头部，注意把握射击的节奏，不要让U3有机会剪断铁栅，10发左右就可将其直接轰至第三形态。第三形态的U3会潜地，用断翅蝴蝶射击快的话，在它潜地之前就可将其打死。如果被其潜入地下，要图省事的话趁它冒上来之际一发火箭炮就可搞定，但若想节约金钱，可利用两个油桶帮助作战，再配合重火力连轰，还得注意QTE闪避。

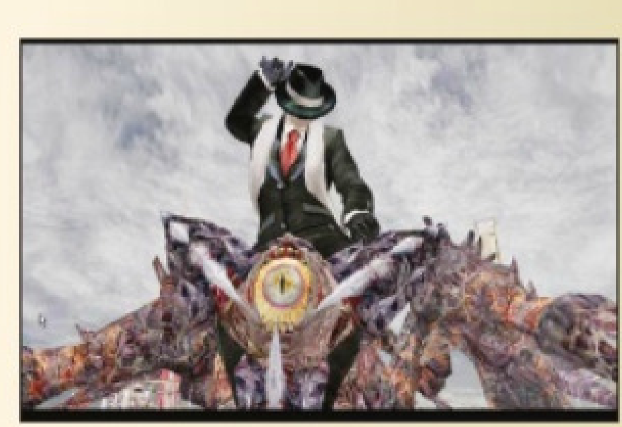

利用铁栅，用蝴蝶猛射U3头部



当克劳撒第一次冲过来时用小刀划其头部，然后立刻向下挥砍

5-3：克劳撒

与克劳撒前面几场热身战都很简单，等他逼近后直接用小刀削其头部即可。最后在天台上的决战比较头疼，此时别再想用Normal难度下的霰弹枪射腿战术，克劳撒的速度形如鬼魅，几乎没有受创硬直。唯一也是最佳的打法是：避过第一次QTE攻击后，当克劳撒逼近时用小刀削其头部一次，然后克劳撒会弯下腰去，此时里昂将视线往下，小刀也往下快速连削，挥砍速度控制得好的话，不仅可以中断克劳撒的扫堂腿攻击，连他的QTE攻击都可中途打掉！连续砍10刀左右即可轻松搞定，记住，此战的要点是：小刀向下方挥砍。


最终Boss塞德勒，用手雷+小刀来对付

5-4：塞德勒

在打塞德勒之前，大家最好储存足够量的手雷，由于在Pro难度下笔者从没卖过一颗手雷，所以在打到最终战之前爆炸雷和燃烧雷就各有5颗（在此处还能再拾到一颗爆炸雷）。有这么多手雷，打起来就相当简单了，先利用两处油桶和两处机关实现4次攀爬小刀攻击，再扔5颗爆炸雷，实现5次小刀攻击，总共9次小刀插眼后，艾达就会扔下火箭筒来，轻松实现无伤过关！如果没这么多手雷，就用断翅蝴蝶等最强武器来游斗吧，由于不用节省弹药，要打过塞德勒还是非常简单的。

最后补充一句，《生化危机4》的官方补丁已经推出，约70MB，打上后大幅提升画面效果，终于弥补了本作移植画面差的缺陷，推荐下载！（下载地址为：http://patches.ubi.com/resident_evil_4/resident_evil_4_1.10_eur.exe）

补丁铺

《猎杀潜航4——太平洋之狼》（Silent Hunter 4：Wolves of the Pacific）v1.2版升级档补丁
《行会Ⅱ》（The Guild Ⅱ）v1.2版升级档光盘补丁
《咒语力量2——巨龙风暴》（SpellForce 2：Dragon Storm）光盘补丁
《实况足球2007》（Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007）游侠Abaddon748 v2.0版最新转会存档 本补丁中包含了最新转会及4款精心制作的2D与3D人物脸形存档
《实况足球10》（Pro Evolution Soccer 6 & Winning Eleven 2007）ML联赛专用修改器07.4.20版 本补丁可对经验值、球员个人能力等项进行修改，并提升人物能力值上限至127
《生化危机4》（Resident Evil 4）欧洲版v1.1升级档补丁 v1.1版对游戏进行了重大更新，强烈推荐所有人更新本升级程序，本补丁还附有更新属性修改器2款
《一战天空王牌》（World War Aces of the Sky Sub 100）光盘补丁
《工人物语2——次世代》（The Settlers Ⅱ：10th Anniversary）官方繁体中文汉化包 本汉化必须先将英文版游戏升级到最新版才能正常使用汉化
《欧洲冠军联赛06-07》（UEFA Champions League 2006-2007）游侠专业原创简体中文汉化包
《落银城》（Silverfall）官方繁体中文汉化包 使用本汉化包前请先将游戏升级到v1.16版，本汉化包适合于任意语言版本的游戏
《星球大战帝国战争——堕落之军》（Star Wars Empire at War：Forces of Corruption）光盘补丁
《星球大战帝国战争》（Star Wars Empire at War）v1.5升级档光盘补丁
《中途岛之战》（Battlestations Midway）v1.1升级档光盘补丁
《潜行者——切尔诺贝利阴影》（S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl）游侠论坛精华补丁合集 本合集包含经典FPS游戏专区关于本游戏的数款实用修改器和众多优秀游戏MOD等
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command & Conquer 3：Tiberium Wars）游侠论坛精华补丁合集 本合集包含《命令与征服》全系列专区的数款实用修改器和工具及补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）v1.04简体中文版 游侠原创完美绿色傻瓜升级包
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）中英文通用v1.04升级档补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）多功能修改器全集 本修改器全集中共包含17款修改器，目前已经更新到由PWZ和Caliber制作的2款最新v1.04版修改器

问题交流

小弟近来在重温牛娃的**《地下城守护者》**，可是遇到几个问题，还望高手解答。

1.是不是有变鸡术这种魔法？我玩到最后一关了，可还是没有这种魔法。

2.黑骑士和黑天使是怎么招募出来的？我建了竞技场和神庙，可是这两个兵种到我通关还是没有出来……郁闷。请高手指导解答一下，谢谢

1.变鸡术肯定有，甚至能对自己单位使用。战役模式下不太清楚，但其他模式下一定有。

2.黑骑士和黑天使如果不出现你就检查以下几点：

①怪物单位是否达到极限，如果是，扔几个低级怪物到神庙；

②任务模式中，建筑物是否通过作弊得到；

③建筑物要造最小长5×宽5的正方形才行。

在玩**《大白鲨》**时，到A Taste for Blood关时卡住，怎么快速安全地通过鱼雷网？

刚开始的时候，鱼头向南而鱼尾向北，然后按手柄上的△键，使用鲨鱼的强化视力，可以看到鱼雷呈现红色或绿色，红色代表碰到的话会引发连锁爆炸，绿色的就只会单独爆炸。此时把身体转到鱼头指向东南方，向前游一小段就能看到在横向的一排红色鱼雷中，很明显只有一个是绿色的，游过去小心对准它来撞爆，然后向前游一小段立即转右，如果不转弯就会撞向前面的红色鱼雷。向右转之后会看到自己身处两排鱼雷所组合的信道中，向前游少许，会见到左面又是另一个明显的绿色鱼雷夹杂在红色当中，照旧游去撞它。然后又是小心通过并立即转右，这次可以见到靠左面有另一个绿色鱼雷，继续这样做，3次都做完就可以过关了。

补充一下，在第一次撞的那个绿色鱼雷最左面靠近墙的位置是有空间可以游过去的，继续前进会见到有飞机残骸，在附近可取得License Plate <19>，不过一来这条路跟第一个绿色鱼雷所通往的区域是不同的，二来那License Plate <19>在撞了3次绿色鱼雷后所通往的区域内一样可以取得，所以为了完成过关目标，就不从墙边绕过而直接撞3次绿色鱼雷。

然后可以根据雷达上的红色目标把潜水人员找出来杀死，总共4个人，他们的位置分别在：

1.烂船内：在船头或尾会见到有圆形且带有裂缝的板，撞烂后可进入；

2.船顶上：要浮出水面才看得到；

3.两艘沉船之间的杂物内：按R1键作咬状把潜水员吓到游去右边船尾，然后由右面绕去船尾处即可咬到他；

4.船内：在船的裂缝可见到潜水员，又是作咬状把他吓到游去船中间部分，然后立即赶去咬他，之后根据雷达上的红点去破坏另一艘船。

在**《虚拟网球3》**里，如果不使用修改器，怎么突破30级的瓶颈？

在Home里看你的球员类型，如果是All Round，那么全部最高就是30，专门训练某个项目会改变类型，还要去学院拿牌，不过似乎无法全面达到35。



游戏背景 扫雷

COUNTING STARS OVER THE NORTH POLE
在北极点数星光（上）

2007儿童节版

■ 北京 GHOST

林晓：如果你从没有见过我们，在大街上偶然相遇，我们让你来猜年龄，十之八九你会将我们的实际年龄猜小好几岁。因为在不久的过去，我们中的某某人还被误会成中学生，某某人还可以装应届毕业生混入才招聘会，某某人都大姐大了心理测试还是永远的19岁。是游戏使我们保持了年轻的心态和不老的容颜吗？

喜欢游戏，也许就是选择了一种娱乐的视角和人生态度吧？可是为什么我收到的游戏剧场投稿总是悲情故事比较多呢？游戏，还是因为有趣才吸引人的啊，否则，你玩游戏不就是在找自虐吗？

来，看看我给你们准备的这篇小说，体会游戏小说真正的娱乐精神（强调：娱乐不是搞笑）。顺祝有童心的朋友们六一儿童节快乐。

他们说我住在一颗很大的星球上。这个星球是如此的大，以至于不必借助重力发生器就可以安稳地在它表面行走。但我从未被允许过离开这间小屋，因为他们说外面没有适合我呼吸的大气层。

他们叫我威亚，据说是为了纪念第一个到达这颗星球的探险队长。我不知道为什么为了纪念那个我见都没见过的人就要用他的名字给我取名。他们要纪念，为什么不把首领称作威亚？我后来向首领提过这个问题，他回答说，他本来已经有了别的名字，当然不会随便改掉，那么说我原来是没有名字的了。

其实名字对我也不重要，反正我整天呆在这间屋里，这间屋里整天也只有我一个。首领的名字叫鲁滨逊，但是每个人都叫他首领，如果不是我问起名字的问题，可能我到现在也不会知道他叫鲁滨逊，所以他的名字也不重要，重要的是他经常来这间屋子里看看我，否则我才懒得理他。 还有个人常来我这儿，是一个他们说很漂亮的小姑娘，她的名字叫蓝妮。我不知道她为什么漂亮，反正他们每个人都长得不太一样，也都和我不一样，但是从来没有人说过我漂亮，所以在他们各自不同的审美观里我可能都是个丑陋的家伙。

蓝妮来的次数不如首领多，她每次来都是替机器人鲁道夫送饭给我。那个坐在双轮子上的铁家伙鲁道夫从来不说话，只知道托个铁盘子轰隆隆地闯进来，连门也不会敲，首领也不敲，只有蓝妮敲，她说这是一种礼节。

我每天的饭食是早餐一粒复合维生素胶囊，一杯水，一片能量片；午餐两片能量片，外加一碗味道古怪的果蔬汁；晚餐稍微丰盛些，有“真正 ”的汤或玉米汁，还至少有3片能量片和不限量的矿泉水，据说这是为了让我晚上可以工作到午夜不至于觉得疲劳，而且据说每个队员的食谱都是这样。蓝妮从来不给我送这些常规食谱上的东西，她带来的那些食物我都叫不出名来，甚至在中心电脑里也没有储存，不过味道比能量片和果蔬汁什么的好几千倍。蓝妮说那是她根据一本旧书上的描述自己做的，这应该是事实。我经常听首领说她是个聪明的孩子，几乎任何东西都能学会。首领说这些的时候口气和脸上的表情都很特别，我在中心电脑检索了很久才知道那是一种叫做“失望”的情绪表现。我不知道夸奖一个人的时候为什么会有失望的情绪，这和中心电脑的描述不符，但我想中心电脑是不会错的，它得照顾这座星球上活动的所有人和机器人（首领说总计有超过4000人），它要是犯错误那可不得了。

除了首领、蓝妮和鲁道夫，别人从不来我的小屋。首领说他们都忙着各自的工作。我也有自己的工作，只有蓝妮没有工作，因为她不是正式的队员。我从中心电脑记录里查到她本来是作为首领助手培养的，但是因为她拒绝长大成人，就被开除了。我不知道怎样叫做拒绝长大成人，那一定是个无法饶恕的错误，现在我明白首领为什么有那种叫做失望的表情了。

首领的助手也是首领的继任者。首领说他们每个人都会死的，即使机器人鲁道夫的寿命也有限度，而继任者就是为了让我们在这个星球上的活动能够延续下去，事实上我们都分别是我们前任的继任者。蓝妮拒绝了继任首领的责任，意味着现在的首领死后，我们将永远失去首领，这当然是个无法饶恕的错误。所以我试图说服蓝妮，尽管我不知道是不是还有用。中心电脑中储存了这样一句格言：“改正错误，永远不晚”，或 许就是说给蓝妮听的吧。然后我很快发现我失败了，其实我早该料到的，首领的智慧高出我百倍，还有其他总计4000人早就应该试图说服过蓝妮，如果他们不能成功，我自然也没有理由成功。蓝妮一句话就回绝了我的请求，她说：“我才不想当那个什么首领。”

只有蓝妮敢说对首领不敬的话。没有人会对她这样藐视首领觉得奇怪，因为如果不是这样，她又怎么会拒绝将来继承首领这样一个光荣伟大的职务呢？这简直是3岁孩子的智力也能想明白的问题。但是我们这个星球上似乎没有孩子，蓝妮当然是例外，但她也不止3岁，她至少有15岁了，因为她的拒绝长大使中心电脑无法确切计算她的年龄，但中心电脑说在这个星球上没有谁比她年龄更小了。首领的助手总是最后一个被“制造”出来的，中心电脑这

样说。它用的其实并不是“制造”这个词，但我查不到那个词的确切含义，似乎只有“制造”比较接近。

我问中心电脑我是怎样被“制造”出来的，但它拒绝回答，因为这个问题只有首领才有权知道。我后来也问过首领，他说他正忙，没时间给我解释。这一点我相信，因为这个星球上除了我大家都很忙，他们总是脚步匆匆，连鲁道夫都一样，甚至蓝妮有时候也是，只有我不必到处跑来跑去，因为我的工作不需要到处跑。我的工作就是注视着头顶那片灰蒙蒙的天空，可能为了防止我太累，一个投影屏把天空的图像映射在我的视线正前方，那个屏上还打了交错的格子，把天空分割成许多小方块。我用独手移动一根小型摇杆，就有个小箭头出现在屏上划过那些小方块。我只有这一只手，手上只有两根手指，也就是左指和右指。蓝妮说我长得有些怪异，那是她大惊小怪，在这个星球上每个人都和别人长得不太一样，蓝妮自己也长得不怎么像首领，或许她不拒绝长大的话会慢慢变得和首领一样，不过我觉得她宁可保持现在的样子更好看些。

在小箭头对正一个小方块的时候，我可以点下左指或右指，它们分别表示“浏览”小方块的内容和“标记”一个小方块为不可读。小方块的内容可以是空白或者一个数字，或者一种红色的特殊标记。一旦看到那种红色标记就意味着我犯了错误，因为我应该把那个方块标记为不可读的。方块上的数字代表的则是在这个方块周围8个方块中不可读块的数目，从1到8都有可能，如果周围8个方块都是可读的，也就是我读取的方块内容是空白，中心电脑就帮我把它周围那8个都读出来，这样有时候我只要点一下左指就能够读到一大片方块的内容。

中心电脑把不可读方块上的红色标记称为“地雷”，但蓝妮称它们为星星，蓝妮说每片天空都随机分布着99颗星星，当我把它们全部找到而且标明的时候，我就完成了一次数星星的游戏。是的，她把我的工作称为“游戏”，这让我恼火。因为我确实是认真工作着，常常为了判断一个方块到底可不可读绞尽脑汁，幸好我没有头发，否则它们不是掉光了就是花白了，因为我的工作实在是很累人，蓝妮却把它称为游戏！为此我在下两次蓝妮送食物来的时候都故意不理她，但第三次的时候我坚持不住了。

如果一个人孤独地在小屋工作着，许多天都只有个愚蠢的机器人铁板一样的面孔可看，任何冒犯他的人都是会很快得到原谅的，何况蓝妮带来的东西实在很好吃。那一天吃完蓝妮带来的东西，她说要替我数一次星星。她和首领一样有两只手，这让我没法阻止她的胆大妄为，因为她可以用一只手挡住我的独手，用另一只手抢走操纵杆，我却无法同时用一只手对付她的两只手。她的手指也比我多，和首领一样每只手都有五指，这样加起来她共有10个手指，可以同时操纵5个我所用的摇杆了。首领的工作一定非常复杂，否则才不需要这么多手和手指，像笨机器人鲁道夫就没有手指，光秃秃的3只手全是只能用来托盘子的铁架子，因为它唯一的工作就是端着盘子到处跑来跑去。

蓝妮数星星的速度比我快，虽然她以前没有数过，不知道左右指同按有时候可以帮助人迅速打开一片已经标记了许多“雷”或者星星的区域。 蓝妮第一次数星星很快就完成了，投影屏幕上方代表首领的肖像露出了笑容，他显然不知道这并不是我的工作成就。蓝妮第二次数星星却是完全的失败，她在一个二选一的可能处轻率地选中了有红色标记的那块。代表首领的肖像露出痛苦的表情，蓝妮的表情也有些不大好，我乘机从她手中夺回了操纵杆，用左指点击首领的脸表示我要一切重新开始。

屏幕刷新了，蓝妮这次规矩地坐在一旁看着我数星星。我不知道这样做有什么意义，只知道它是份工作，所以必须有个人来承担它，而我就是那个人。蓝妮对我在屏幕上活动小箭头的缓慢表示着急，但我不理她，独自致力于解开这上帝留给人的最后秘密，直到代表首领的肖像露出笑脸。

“看，我成功了！”我对蓝妮说，但她不说话，只是注视着屏幕角落里红色的数字，那个数字是999。我得继续工作，所以我不理会发呆的蓝妮，在首领“脸”上点击了一下，又一片灰蒙蒙的天空展示在我面前，工作在继续。

“它在记时。”蓝妮说完离开了小屋，我正在忙着移动小箭头，暂时忽略了她的离去，也忽略了她没头没脑的那句话。时间在工作、吃饭、休息、继续工作的循环中过去，蓝妮竟然很多天都没有来，首领也没有来，我看鲁道夫那张铁脸已经看腻了。我问中心电脑发生了什么事，它说什么事也没有，但我觉得它一定隐瞒着什么秘密，我不该窥探这些秘密的，我只要完成我的工作就好，除了工作，我不该想别的事情。首领曾经这样教育过我，他说在这个星球上人数太少而要做的事情太多，不允许任何人浪费任何一秒钟的时间，所以首领和鲁道夫总是来去匆匆，但蓝妮说他们都是瞎忙，说无论怎样也逃不过那一天的。

当时我不知道“那一天”是什么意思，有关“天”的概念也是后来蓝妮给我讲的，她说“天”可以代表我们头顶的天空，但并不是我屏幕上或者头顶上那灰蒙蒙的一片，它甚至不是天空的一小部分。天空远比我能见到的甚至我能想象到的大，这我可以理解，因为中心电脑教过我“无限”的概念，但是蓝妮说我看到的天空根本是假的，这我无法理解。后来为此我和她争论很久，直到首领进来打断了这场争吵。这是唯一一次我的小屋里有3个人，我的小屋里从来没有过多于两个的来客，甚至鲁道夫也从不在首领或蓝妮在我这里的时候进来凑热闹。当时首领对蓝妮和我的争执很生气，但我看不出他是生我的气还是生蓝妮的气，或许都有，因为毕竟由于我俩的争吵耽误了至少半天的工作。

“天”作为时间的概念是另一次蓝妮来看我的时候教的。一天的时间是一秒时间的若干倍，比天更大的时间单位还有年和世纪。她说我们这个星球已经存在许多个世纪了，甚至比一天里可以有的秒数还多，但我们这个星球并不会永远存在下去，甚至可能很快就会消失。我问她为什么，她的回答是和每个人都会死一样，每个星球也有“生”“老”“病”“死”的过程。

后来我到中心电脑检索那4个字的含义，我还顺便问它如果一个人不长大是否就不会老，是否就不会死；它回答说，即使很年轻的人也会死的，死因可能是疾病或者意外事故。我又问中心电脑星球是否也会死，它的回答是它不知道。我没想到中心电脑竟然也有不知道的事情，紧急向首领汇报了此事，首领说他会处理的，让我专心自己的工作。于是我很多天都没再想星球是否会死这件事，但我知道，我其实一直记着这个问题 。（未完待续）

动脑子想点子，我为明基做设计

——明基钢弹、Q频道系列新品液晶广告创意征集活动

在《大众软件》2007年09期杂志12页上，明基“钢弹”系列液晶显示器华丽亮相。这款24英寸银黑双色的显示器不仅外观雍容大气，而且品质优秀（详细技术细节请查阅原文），获得了编辑的好评。明基另一款液晶产品——搭载HDMI接口的19英寸液晶电视“Q频道”VP1901，则显示了明基在电视领域的雄厚实力。HDMI接口（Hi-Definition Multimedia Interface），是DVI数字接口的换代产品，不但可以无损传输数字图像，还可传输数字音频，这也使它成为液晶电视、NB、游戏平台高清数字传输的首选。作为目前市面上首款配备HDMI接口的19英寸液晶电视，VP1901拥有“桌面电视”之称，继承明基在液晶显示领域的优势，又拥有TV独有的数字梳形滤波器等图像处理技术，多功能应用令其更加超值。

了解了明基钢弹、Q频道系列这两款产品后，现在就该由你来为它们量身打造一个恰当的广告，让更多人了解喜爱它们！你只要给明基钢弹、Q频道系列中任意一款产品做出一个有创意的广告设计，就有可能赢取Q频道19英寸液晶电视一台！

本次广告创意征集活动征集范围包括文字创意、图片创意、视频创意3种类型。具体要求如下：

1.文字创意：可以是口号、宣传词或广告脚本，文字精炼通畅，不超过1000字。如使用信件参与活动，请用稿纸工整书写。如使用E-mail参与活动，请用.txt格式，并使用附件功能，不要直接写在电子邮件中。

2.图片创意：可以是单幅也可是4格漫画，图片大小请控制在2MB以下。

3.视频创意：视频长短不超过1分钟，请采用常用视频格式。

活动截止时间：2007年7月1日


明基“钢弹”系列液晶显示器

活动参与方式：

1.信投请寄：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“明基活动组”收，邮编100036，**请在信中写清参加活动者的姓名和联络方式。

2.E-mail请寄：**linxiao@popsoft.com.cn，**请在主题中注明“明基活动”字样，并在邮件中写明参加活动者的姓名和联络方式。


19英寸液晶电视“Q频道”

活动奖项和奖品：

优秀奖1名：奖品为Q频道19英寸液晶电视一台

入围奖10名：奖品为明基乖乖鼠光电鼠标一个

参与奖20名：奖品为明基神秘礼品一件

印象大软

我印象中，电脑上只要有“Intel Inside”字样的，肯定不会是便宜货，最重要的一个原因就是芯片，是进口的。如今，Intel在大连造了一晶圆厂，就意味着中国也可以国产代表最高科技的芯片了，再怎么说也是半国产的。作为一名游戏者，我们关注的是性能和价格。所以从我的角度来看，Intel在大连办厂肯定不会是件坏事。**（顾世昌）**

我也曾是一个单机RPG的狂热追捧者，认为只有单机RPG才有成为经典的资格。然而，当我看到以WoW为首的一批MMORPG之后，我改变了看法。我们坚持单机RPG，是因为曾经没有WoW。不可否认，WoW比一些二流单机RPG好多了，它的内涵并不逊色于很多经典单机RPG，甚至已经独立形成一个标准，它让单机经典插上翅膀，让我们感受到了人与人互动的乐趣。好游戏是不分单机与网游的，单机中有经典，网游中一样有。以一颗平和心看游戏，好玩的游戏才是好游戏。**（Mitw）**



林晓：2007年第11期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

“明基BenQ”2007年度《大众软件》读者调查

2007年，是大众软件杂志社成立并创刊以来的第12年，也是IT产业及电脑娱乐产业蓬勃发展的12年。12年中，我们的读者在陪伴杂志成长的同时，也通过这本杂志了解、获取了相应的知识，《大众软件》也成为陪伴一代人成长的良师益友。自2003年我刊成功举办了《大众软件》首届读者调查活动以来，受到了厂商和读者的广泛好评。这些来自最终读者的有效答卷，为我们科学客观地了解读者需求，提供了最为直接而准确的数据，也为知名软件、硬件、游戏厂商分析市场、调整产品定位提供了有益的参考。《大众软件》第十二届年度读者调查活动在本期正式展开，请大家依照以下问卷认真填写答题卡（见本期读者评刊表插页），并于2007年7月1日之前（以当地邮戳为准）寄回北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部“2007年度读者调查”收，邮政编码：100036（请将答题卡上的读者调查标志剪下贴在信封正面，即可参加抽奖）。

答题卡复制有效，但每人只能填写1份，如果发现重复，则取消参加活动资格（为保证更多的读者有机会参与本次活动，我们将在第11期、第12 期“读者回函卡”中刊登2次答题卡）。

我们将会从填写最认真的答题卡中抽取获奖读者，因此请大家根据自己的实际情况如实填写。这也有助于我们掌握关于读者群最真实的第一 手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。

奖项和奖品设置：

特等奖	**1名**	**奖品价值15 000元**
一等奖	**3名**	**奖品总价值20 000元**
二等奖	**10名**	**奖品总价值20 000元**
三等奖	**100名**	**奖品总价值70 000元**
四等奖	**300名**	**奖品总价值75 000元**
纪念奖	**1000名**	**奖品总价值10 0000元**

网上投票纪念奖 70000名 奖品为价值10元的聚网优惠券

奖品包括笔记本电脑或者多媒体系统（XBOX360、佳能数码相机等）、500G移动硬盘、朗科100G移动硬盘、飞利浦17寸液晶显示器、爱国者腕式512M MP3或者显卡、SD卡或者刻录机、名人PDA、鼠标或者摄像头等等。我们将在2007年8月举办的大众软件12周年庆典活动上，公布调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于2007年第18期《大众软件》杂志上。

希望读者朋友们能给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。网络投票也将同时进行，请登录www.popsoft.com.cn查看相关事宜。

本活动最终解释权归《大众软件》编辑部所有。



读者调查问卷（请将答案直接填写在答题卡上，可多选）

第一部分 读者情况调查

1.年龄：A.18岁及18岁以下； B.19～24岁； C.25～35岁； D.36～45岁； E.45岁以上

2.受教育程度：A.初中及初中以下； B.高中（中专）； C.大专； D.大学本科； E.硕士； F.博士及以上

3.职业：A.学生； B.工人； C.农民； D.军人及警察； E.自由职业者； F.国家公务员；
G.企业管理人员； H.企业技术人员； I.公司职员； J.教师； K.医务工作者； L.科技工作者；
M.财会人员； N.个体经营者； O.其他

4.你使用电脑的目的是：A.工作需要； B.学习； C.娱乐； D.上网了解信息及交流；
E.在网络上进行商品或金融产品的买卖及利用网上银行交纳各种费用等； F.其他

5.你使用电脑主要是在：A.单位或学校； B.家中； C.网吧； D.以上三处差不多； E.很少使用

第二部分 《大众软件》杂志调查

6.你认为2007年改版后的《大众软件》整体质量相比往年：
A.有一定进步； B.变化不明显； C.质量有所下降

7.2007年改版后的《大众软件》最令你最满意的是
A.价格比往年有所降低； B.内容比往年更丰富，综合性强； C.版式比往年更赏心阅目；
D.纸张印刷、装帧比往年更精美

8.2007年改版后的《大众软件》令你不满意的是
A.价格降低后杂志整体页码有所缩减； B.文字信息量与往年相比有所减少；

读者调查 大众软件2007年度

C.文章报道质量比往年有所下降；
D.文章版式比往年有所下降；
E.印刷质量有所下降； F.随刊赠品减少； G.其他

9.作为电脑应用及娱乐的综合性刊物《大众软件》，同其他同类刊物相比，吸引你的最重要的因素是：
A.价格便宜；
B.内容丰富，综合性强，可学习电脑知识并了解电脑娱乐信息；
C.杂志的应用部分适合我的需要；
D.杂志的游戏部分适合我的需要；
E.文章质量高，文笔出众；
F.杂志亲和力强，编辑及记者个性突出，趣味性强；
G.因为是半月刊，时效性强于其他杂志；
H.版式精美；
I.长期阅读刊物，建立了信赖感，属于习惯性购买；
J.其他

10.你认为《大众软件》杂志中哪些栏目的报道量应适当增加？
A.新品初评； B.专题企划； C.网络时代；
D.实用软件； E.应用心得； F.硬件评析；
G.双周回眸； H.晶合通讯； I.前线地带；
J.在线争锋； K.锋利的盾； L.攻城略地；
M.极限竞技； N.有字天书； O.游戏剧场；
P.读编往来； Q.TOPTEN

11.你认为2007年《大众软件》杂志栏目的整体版式如何？
A.很不错，赏心阅目，对杂志阅读很有帮助；
B.还可接受，但仍需改进；
C.不够理想，版式较为杂乱，需要改进；
D.非常不理想，影响杂志阅读；

12.你认为2007年《大众软件》上所刊登能吸引你的广告，通常具备下列哪些因素：
A.视觉效果突出，是一种视觉享受；
B.广告创意优秀，产品性能及特色体现得很突出；
C.文字详尽，产品特色介绍得很吸引人；
D.广告宣传口号有特色；
E.广告所介绍的正是自己最关心的产品；
F.广告中宣传的某些有奖活动吸引了我；
G.广告在杂志中安排的位置非常明显，经常能翻阅到

13.2008年《大众软件》的改版方案中，你可接受的价格是（请在A～C答案中选择）；你可接受的开本是（请在D～E答案中选择）；你可接受的页码方案是（请在F～I答案中选择）：
A.保持价格5元不变； B.价格调整为6.50元；
C.价格调整为8.00元； D.改变为大16开形式；
E.保持标准16开形式（即现有开本）；
F.适当增加页码（彩色或双色）； G.适当减少页码；
H.保持现有页码不变，赠送海报、书签或网络游戏新手卡、贴纸等周边产品； I.以上方案均不理想

14.你认为《大众软件》杂志中，哪些位置的广告和形式容易吸引你的注意？
A.封面； B.封面内拉页； C.封面外拉页；
D.封二； E.封三； F.封底； G.目录页刊花；
H.正文横彩色1/2边条； I.正文竖1/3边条；
J.彩色目录页竖1/3边条； K.彩色内页；
L.彩色内页跨版； M.单独插页广告； N.其他

15.你最关心的《大众软件》杂志中的广告包括：
A.数码类新品的广告；
B.软件产品的广告；
C.硬件产品的广告（包括品牌台式电脑、笔记本电脑、CPU、主板、显卡、显示器、外设等）；
D.网络游戏的新产品及更新版本广告；
E.单机游戏产品的广告；
F.手机游戏及短信、彩铃下载的广告；
G.中国移动或中国电信等电信服务商的广告；
H.游戏周边产品的广告；
I.电子竞技赛事活动的广告；
J.大众软件姊妹刊及杂志增刊的广告；
K.化妆品及时尚品牌服装、运动产品、食品广告；
L.其他

16.你参与大众软件杂志中读编互动活动的动机是：
A.奖品对我有足够吸引力；
B.活动形式简单，难度不高；
C.活动组织公正，有信赖感，能确保将奖品发到获奖者手中； D.喜欢这家公司的产品或游戏；
E.无意中看到； F.其他

17.你通常通过下列哪种方式阅读《大众软件》？
A.学校、家庭或单位附近的书报亭定期购买；
B.书报亭不定期购买； D.邮局长期订阅；
C.同学、同事间传阅或通过图书馆借阅；
E.通过本刊读者服务部订阅；
F.通过网站阅读杂志电子版；

18.你通常购买或阅读《大众软件》的方式是否便捷？
A.很方便，通过书报亭、邮局、读者服务部、网站等方式可及时看到；
B.不够方便，书报亭通常没有出售或出售完毕；
C.不够方便，通过邮局订阅时经常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题；
D.不够方便，通过读者俱乐部订阅时经常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题；
E.不够方便，因其他原因导致

19.你通常在阅读《大众软件》杂志之外，还购买或阅读其他同类报刊吗？
A.否，《大众软件》是唯一选择；
B.是，还阅读或购买其他电脑应用类刊物；
C.是，还阅读或购买其他电脑应用类报纸；
D.是，还阅读或购买其他游戏类刊物；
E.是，还阅读或购买其他游戏类报纸

第三部分：《大众软件》读者评选（电脑应用部分）

20.你认为最值得购买的软件产品是：
A.电脑安全软件； B.个人财务软件；
C.程序开发设计软件； D.图形处理软件；
E.学习及教育软件； F.电子地图及GPS软件；
G.企业管理及ERP软件； H.网络应用软件；
I.音/视频处理软件； J.游戏及娱乐软件；
K.办公及文字处理软件； L.系统工具类软件；
M.其他类软件

读者调查 大众软件2007年度

21.你购买正版软件产品的情况是：
A.经常购买； B.偶尔购买过； C.如遇加密、升级认证等原因，不得已才购买； D.从没购买过正版软件

22.你是否使用过国产共享软件？
A.经常使用； B.偶尔使用； C.从未使用过

23.你是否通过付费成为某些国产共享软件的正式注册用户？ A.是； B.否

24.你正在使用的操作系统是：
A.Win9X； B.Win2000；
C.WinXP； D.Windows Server 2003；
E.Linux； F.Windows Vista； G.其他

25.如果你正在使用正版Windows Vista系统，请选择获得方式：
A.新购品牌机预装； B.新购笔记本预装；
C.直接购买零售版系统安装；
D.从 WinXP等系统升级； E.其他

26.你正在使用的即时通讯软件是：
A.ICQ； B.MSN Messenger； C.腾讯QQ；
D.新浪UC； E.网易泡泡； F.Yahoo!Messeger；
G.Google Talk； H.Skype； I.其他

27.你正在使用的影音播放软件是：
A.MPC（MediaPlayerClassic，含暴风影音）；
B.豪杰解霸； C.金山影霸； D.PowerDVD；
E.WinDVD； F.Windows Media Player；
G.RealPlayer系列； H.Winamp； I.Foobar；
J.KMPlayer； K.千千静听； L.其他

28.你正在使用的杀毒软件是：
A.金山毒霸系列； B.江民杀毒系列；
C.瑞星杀毒软件； D.Norton Antivirus；
E.PC-Cillin； F.趋势杀毒软件； G.安博士；
H.AVG AntiVirus； I.卡巴斯基； J.Macfee； K.其他

29.你正在使用的CPU品牌是，你首选的CPU品牌是：
A.AMD； B.Intel； C.威盛； D.其他

30.如果你购买双核CPU，首选哪家公司的产品？
A.AMD； B.Intel； C.其他

31.你正在使用的内存品牌是，你首选的内存品牌是：
A.Kingmax； B.金士顿； C.宇瞻；
D.必恩威（PNY）； E.金邦； F.英飞凌；
G.海力士 （Hynix）； H.三星； I.劲永（PQI）；
J.勤茂（TwinMOS）； K.超胜； L.威刚； M.其他

32.你正在使用的显示芯片品牌是，你首选的显示芯片品牌是：
A.ATI； B.NVIDIA； C.XGI； D.S3/VIA；
E.Intel（整合）； F.Matrox； G.其他

33.你正在使用的显卡品牌是，你首选的显卡品牌是：
A.华硕； B.讯景； C.技嘉； D.七彩虹；
E.蓝宝； F.微星； G.耕升； H.富士康；
I.迪兰恒进； J.双敏； K.富彩； L.盈通；
M.小影霸（新天下）； N.升技； O.艾尔莎；
P.丽台； Q.翔升； R.昂达； S.映泰； T.精英；
U.启亨； V.其他

34.你正在使用的主板品牌是，你首选的主板品牌是：
A.华硕； B.Intel； C.技嘉； D.微星； E.升技；
F.七彩虹； G.富士康； H.艾崴； I.华擎；
J.磐正（EPoX） K.梅捷； L.盈通； M.双敏；
N.精英； O.QDI； P.隽星； Q.承启；
R.磐英（新天下）； S.昂达； T.顶星； U.讯景；
V.建碁； W.捷波； X.其他

35.你正在使用的CRT显示器品牌是：
A.三星； B.飞利浦； C.AOC（冠捷）；
D.优派； E.LG； F.明基； G.爱国者；
H.NEC； I.EMC； J.SONY； K.美格；
L.三菱； M.NESO； N.现代； O.长城；
P.EIZO； Q.大水牛； R.梦想家； S.其他

36.你正在使用的液晶显示器品牌是，你首选的液晶显示器品牌是：
A.LG； B.明基； C.AOC（冠捷）； D.优派；
E.三星； F.飞利浦； G.爱国者； H.EIZO；
I.美格； J.戴尔； K.SONY； L.ACER；
M.美齐； N.长城； O.夏普； P.现代 Q.NEC；
R.EMC； S.玛雅（MAYA）； T.HPC； U.其他

37.你正在使用的硬盘品牌是，你首选的硬盘品牌是：
A.希捷； B.迈拓； C.西部数据； D.富士通；
E.三星； F.日立； G.东芝； H.其他

38.你正在使用的光存储设备（包括CD/DVD光驱、CD/DVD刻录机、COMBO）品牌是，你首选的光存储设备品牌是：
A.明基； B.三星； C.华硕； D.先锋；
E.SONY； F.爱国者； G.浦科特（PLEXTOR）；
H.建兴； I.LG； J.飞利浦； K.理光； L.惠普；
M.NEC； N.昂达； O.台电； P.建碁；
Q.志美； R.微星； S.其他

39.你正在使用的音箱品牌是，你首选的音箱品牌是：
A.漫步者； B.冲击波； C.轻骑兵； D.创新；
E.傲森； F.罗技； G.麦博； H.惠士嘉；
I.惠威； J.三诺； K.奋达； L.兰欣；
M.大极典； N.乐之邦； O.飞利浦； P.其他

40.你正在使用的耳机品牌是，你首选的耳机品牌是：
A.漫步者； B.森海塞尔 C.达音科； D.索尼；
E.硕美科； F.飞利浦； G.罗技； H.AKG；
I.嘉禾； J.OVC； K.铁三角 L.高斯； M.其他

41.你正在使用的CPU散热器品牌是，你首选的CPU散热器品牌是：
A.Thermaltake（Tt）； B.CoolerMaster；
C.AVC； D.富士康（Foxconn）； E.九州风神；
F.散热博士； G.急冻王； H.终结者； I.华硕；
J.技嘉； K.土狼； L.超频三； M.其他

42.你正在使用的输入设备品牌是，你首选的输入设备品牌是：
A.微软； B.罗技； C.明基； D.双飞燕；

读者调查 大众软件2007年度

E.多彩； F.和跃； G.LG； H.爱国者； I.三星； J.大水牛； K.其他

43.你正在使用的摄像头品牌是，你首选的摄像头品牌是：
A.昂达； B.现代； C.罗技； D.创新； E.多彩；
F.QQ电脑眼； G.网眼； H.环宇飞扬； I.台电；
J.今视通； K.奥美嘉； L其他

44.你正在使用的机箱品牌是，你首选的机箱品牌是：
A.爱国者； B.富士康； C.百盛； D.金河田；
E.世纪之星； F.大水牛； G.银河； H.技展；
I.青瓦； J.星宇泉； K.AOC（冠捷）； L.伟训；
M.多彩； N.Thermaltake（Tt）； O.Coolermaster；
P.鸿宇； Q.百事得； R.联志； S.其他

45.你正在使用的电源品牌是，你首选的电源品牌是：
A.长城； B.富士康； C.航嘉； D.金河田；
E.Thermaltake（Tt）； F.世纪之星； G.百盛；
H.鑫谷； I.大水牛； J.多彩； K.其他

46.你正在使用的打印机品牌是，你首选的打印机品牌是：
A.佳能； B.爱普生； C.惠普； D.方正；
E.联想； F.利盟； G.柯尼卡美能达； H.紫光；
I.施乐； J.其他

47.你正在使用的电脑整机品牌是，你首选的电脑整机品牌是：
A.戴尔； B.联想（包括IBM品牌）； C.惠普；
D.方正； E.金长城； F.Acer； G.七喜；
H.清华同方； I.八亿时空； J.TCL； K.紫光；
L.明基； M.海尔； N.海信； O.神舟； P.新蓝；
Q.方佳； R.其他

48.你正在使用的笔记本电脑品牌是，你首选的笔记本电脑品牌是：
A.戴尔； B.联想； C.惠普； D.东芝；
E.SONY； F.华硕； G.明基；
H.Thinkpad （IBM）； I.Acer； J.伦飞；
K.清华紫光； L.方正； M.TCL； N.康柏；
O.同方； P.夏普； Q.富士通； R.NEC；
S.优派； T.神舟； U.新蓝； V.联宝； W.三星；
X.松下； Y.长城 Z.其他

49.你正在使用的数码相机品牌是，你首选的数码相机品牌是：
A.佳能； B.尼康； C.富士；
D.SONY（包括柯尼卡美能达）； E.明基；
F.柯达； G.奥林巴斯； H.宾得； I.理光；
J.爱国者； K.联想； L.视乐奇； M.三星；
N.三洋； O.卡西欧； P.松下； Q.爱普泰克；
R.其他

50.你正在使用的手机品牌是，你首选的手机品牌是：
A.摩托罗拉； B.诺基亚； C.三星； D.飞利浦；
E.索尼-爱立信； F.明基-西门子； G.波导；
H.夏新； I.多普达； J.联想； K.LG； L.长虹；
M.惠普； N.西门子； O.TCL； P.康佳；
Q.夏普； R.华为； S.中兴； T.阿尔卡特；
U.泛泰； V.海尔； W.UT斯达康； X.NEC；
Y.酷派； Z.其他

51.你正在使用的MP3播放器品牌是，你首选的MP3播放器品牌是：
A.爱国者； B.创新； C.苹果（iPod）； D.明基；
E.三星； F.台电； G.JNC； H.MPIO；
I.联想； J.LG； K.iRiver； L.NEC； M.方正；
N.DEC； O.SONY； P.海畅； Q.朝华；
R.现代； S.蓝魔； T.MSC； U.优百特；
V.魅族； W.爱欧迪； X.丹丁； Y.昂达； Z.其他

52.你正在使用的DV（数码摄像机）品牌是，你首选的DV品牌是：
A.SONY； B.松下； C.三星； D.佳能；
E.JVC； F.爱普泰克； G.其他； H.无

53.你正在使用的数码存储卡品牌是，你首选的数码存储卡品牌是：
A.Kingmax； B.莱克沙； C.SanDisk；
D.Kingston； E.必恩威（PNY）； F.PQI；
G.英飞诺； H.SONY； I.威刚； J.宇瞻；
K.勤茂； L.创见； M.其他； N.DEC； O.其他；
P.没有

54.你正在使用的视频播放器（MP4）品牌是：
A.三星； B.爱可视； C.创新； D.苹果；
E.现代； F.PQI； G.台电； H.魅族； I.爱国者；
J.其他； K.没有

55.你经常访问的综合门户网站是：
A.新浪； B.搜狐； C.网易； D.TOM；
E.中华网； F.腾讯； G.猫扑（Mop）； H.其他

56.你经常使用的搜索引擎是：
A.Google； B.百度（Baidu）；
C.搜狗（Sogou）； D.Yahoo；
E.新浪爱问（iAsk）； F.中国搜索； G.其他

57.你经常选择网络购物的网站是：
A.卓越； B.当当； C.贝塔斯曼； D.淘宝；
E.eBay（易趣）； F.腾讯拍拍网； G.八佰拜；
H.硅谷动力商城； I.搜狐商城； J.新浪商城；
K.其他

58.你经常使用的网络支付平台是：
A.支付宝； B.安付通； C.PayPal； D.易宝；
E.快钱； F.网银在线； G.财付通；
H.银联电子支付； I.中联iePay；
J.AllBuy在线支付； K.其他

59.你选用的移动通信服务是：
A.中国移动； B.中国联通GSM网；
C.中国联通CDMA网； D.小灵通； E.其他

第四部分：《大众软件》读者消费调查

60.你准备或已升级为Vista操作系统了吗？
A.是； B.否

61.如果你目前仍未升级为Vista操作系统，原因是：
A.正版软件的价格太贵；
B.使用的电脑配置较低，无法满足系统需要；
C.目前支持软件较少，常用的应用软件无法在该系统下

读者调查
大众软件2007年度

间进行适应；E.其他

62.你最希望杀毒软件商提供的服务是
A.网络在线软件杀毒；　B.提供流行病毒的专杀工具；
C.提供适当时间的免费体验；
D.延长正版用户的升级期限；
E.为正版用户提供多种付费方式（手机、点卡、网络付费等）；　F.提高杀毒软件的更新速度；　G.其他

63.上网时最困绕你的因素包括
A.各类弹出式广告；
B.被强制安装的各类插件（可卸载的）；
C.被强制安装的各类流氓软件；
D.网络浏览器被劫持（首页、工具栏被篡改等）；
E.各类木马；　F.各种病毒；
G.各类垃圾邮件；　H.其他

64.你曾经通过人才招聘网站更换或谋求过工作职位吗？
A.是；B.否

65.你经常浏览的人才招聘网站是：
A.51Job；　B.中华英才网；　C.中国就业网；
D.中国人才招聘网；　E.智联招聘；　F.其他

66.你曾经通过网络订购过机票、火车票或酒店吗？
A.是；　B.否

67.你经常访问的订购机票、火车票或酒店的网站是：
A.首铁在线（036）；　B.艺龙旅行网；
C.携程旅行网；　D.芒果网；　E.游易航空旅行网；
F.旅行如意网；　G.星期五旅行在线；
H.中国票务中心；　I.中国票务网；　J.快乐e行；
K.阳光旅行网；　L.各大航空公司网站；　M.其他；

68.你经常浏览的视频类网站是：
A.新浪宽频；　B.新华视频；　C.六间房；
D.YouTuBe；　E.中国播客网；　F.土豆网；
G.磊客网；　H.CCTV宽频；　I.PPLive；
J.腾讯宽频；　K.优酷；　L.我乐网；　M.其他；

69.最近一年中，你利用家中电视机以外的载体观看视频（体育比赛、现场演出、其他电视节目等）直播的时间是否增加？A.是；　B.否

70.同等价位下，你会选择购买：
A.高端消费级数码相机；　B.入门级单反数码相机

71.你经常浏览的奇幻、文学类网站包括：
A.九届文学网；　B.SOHU读书频道；　C.幻剑书盟；
D.起点中文网；　E.晋江原创网；　F.新浪读书频道；
G.魔界；　H.17K原创小说文学网；
I.天涯；　J.其他

72.目前掌上设备功能中最吸引你的是：
A.电话功能；　B.游戏；　C.视频播放；　D.音乐；
E.图片浏览；　F.收音机；　G.拍照（含视频）；
H.阅读电子书；　I.上网（含邮件收发）；
J.文档处理；　K.其他

73.下列数码移动存储设备产品你拥有的是：
A.存储卡；　B.MP3播放器；　C.U盘；
D.移动硬盘；　E.其他

74.未来半年内你最可能新购的数码产品是：
A.数码相机；　B.手机；　C.闪盘及移动硬盘；
D.数码摄像机；　E.MP3播放器；　F.数码录音笔；
G.掌上电脑/PDA；　H.摄像头；
I.掌上游戏机或其他机种游戏机；　J.MP4播放器；
K.GPS卫星导航装置；　L.数码伴侣；　M.其他

75.你购买或更新数码产品的主要原因是：
A.产品新功能吸引，价格也可接受；
B.在工作、学习之余消遣；
C.乘坐交通工具或等待朋友时打发时间；
D.学习或工作需要；
E.受周围同学或同事影响；
F.没实际需求，只是身份象征；
G.由亲朋好友或恋人赠送，不需自己购买；
H.其他

76.你的手机已具备的哪些特色功能最吸引你：
A.彩屏；　B.MP3；　C.蓝牙；　D.彩信；
E.红外接口；　F.拍照/摄像；　G.电子辞典；
H.无线上网；　I.录音；　J.触摸屏（手写输入）；
K.JAVA扩展；　L.游戏；　M.图片/视频编辑；
N.日程表；　O.收音机；　P.闪盘；
Q.视频及电影播放；　R.GPS导航；　S.其他

77.你更新手机的平均时间为：
A.1～6个月；　B.半年～1年；
C.1～2年；　D.2年以上；
E.从不更新，除非丢失或损坏才会考虑更新

78.在综合考虑应用需求和价位的前提下，你会购买何种手机：
A.具备扩展功能的智能手机；
B.主打音乐功能的手机；
C.带拍照摄像功能的手机；
D.仅具备电话短信等基本功能的手机

79.你认为数字家庭及其相关应用会成为未来个人电脑的发展趋势吗？
A.是；　B.否；　C.前途不明朗

80.你最希望拥有的游戏机是：
A.PS2；　B.PSP；　C.Xbox；　D.Xbox 360；
E.GBA；　F.神游SP（GBASP）；　G.PS3；
H.NDS（或神游DS）；　I.NDSL（或神游DSL）；
J.任天堂Wii主机；　K.微软Origami掌机；
L.盛大盒子及其娱乐产品；　M.无

81.你平均每天用于上网的时间为：
A.1小时之内；　B.1～2小时；　C.2～4小时；
D.4～8小时；　E.8小时以上；　F.从不上网

82.你在近期有升级电脑的打算吗？
A.有；　B.暂时不考虑；　C.根据需要及经济情况而定

83.你认为升级电脑的原因主要是：
A.速度慢，不能满足文档处理及网络应用的需要；
B.速度慢，不能满足娱乐（游戏、视频等）需要；
C.运行速度慢，不能满足操作系统基本需要；D.其他因素

84.你认为下列电脑配件，在升级中应优先考虑的是：

读者调查 大众软件2007年度

A.显示器； B.鼠标/键盘； C.CPU； D.显卡；E.主板； F.硬盘； G.内存； H.光驱/刻录机；
I.机箱； J.音箱； K.独立声卡

85.购买液晶显示器时，你会选择：
A.16：10宽屏液晶显示器； B.普通比例液晶显示器
C.无所谓

86.购买液晶显示器（含宽屏）时，你会选择：
A.17英寸； B.19英寸； C.20英寸； D.22英寸；
F.23英寸或以上

87.你是否拥有硬件支持DirectX 10的显卡？
A.是； B.否

88.你的电子信箱中是否经常收到垃圾邮件？
A.是； B.否

89.在你收到的垃圾电子邮件中，内容包括：
A.代开发票； B.推销国家明令禁售的物品；
C.色情图片或境外成人网站推荐； D.各类培训；
E.商品促销； F.危害国家安全、歪曲事实的信息；
G.含有木马或病毒的邮件； H.普通网站推荐；

90.你是否有自己的个人博客空间？
A.有； B.无； D.不了解

第五部分：《大众软件》游戏调查及读者评选

91.你玩游戏主要选择：
A.网络游戏；B.单机游戏；C.两者都玩，玩网络游戏时间多；D.两者都玩，玩单机游戏时间多；E.两者都玩，时间大致相同

92.你玩游戏的一般地点是：
A.家里； B.工作单位； C.网吧； D.学校机房；
E.其他

93.你玩一款网络游戏通常是因为：
A.朋友或同学介绍； B.网吧中看到其他玩家在玩；
C.网站介绍； D.杂志或报刊介绍；
E.海报宣传或广告宣传； F.网吧或店面、校园推广等；

94.你每周用于玩网络游戏的时间约为：
A.3小时之内； B.3～9小时； C.10～25小时；
D.26～40小时； E.40小时以上

95.你认为沉迷网络游戏的原因是：
A学习或工作压力太大；
B.现实生活中娱乐放松形式单一；
C.追求个人成就感，在游戏中得到尊重；
D.周围很多朋友都在玩，是一种时尚；
E.相对其他娱乐形式而言，消费较低；
F.在游戏中可赚取虚拟货币或将虚拟装备等物品转换为真实货币；
G.在游戏中可结识更多朋友；
H.个人闲暇时间充裕，靠网络游戏打发时间；

96.你认为免费网络游戏意味玩家在游戏中不花钱吗？
A.是； B.否

97.同收费游戏相比，你在免费网络游戏中的花费：
A.比收费游戏花费少； B.比收费游戏花费多；
C.两者差不多

98.你认为哪些媒体的网络游戏报道最有公信力？
A.平面媒体； B.网络媒体； C.电视媒体；
D.其他； E.没有可比性

99.你认为网络游戏玩家的年龄有扩大化趋势吗？
A.是； B.否

100.你是否有过购买虚拟币或虚拟装备交易的行为？
A.是； B.否

101.你认为在网络游戏中，玩家通过正常游戏规则和行为获得的虚拟财产（包括虚拟货币和虚拟装备等），在法律上应该给予保护吗？A.是； B.否

102.你如何看待网络游戏中虚拟物品（包括装备、道具、武器、游戏币等）的交易行为：
A.虚拟财产不应私下交易，运营商应严厉制止该种行为；
B.运营商应积极引导，并建立官方的交易平台；
C.相关部门应立法，规范交易行为，以避免交易中出现的法律纠纷；
D.应允许第三方的专用于网络游戏虚拟物品交易的网站出现；
E.玩家私下交易属于自发行为，运营商不应过多干涉

103.你最喜欢的网络游戏类型是：
A.即时战略； B.角色扮演； C.策略模拟； D.动作射击； E.冒险解谜； F.运动； G.养成；
H.休闲及Q版； I.其他

104.你最不喜欢的网络游戏行为是：
A.随意PK； B.刷屏； C.不文明的语言；
D.抢怪； E.人妖 ；F.交易中的欺诈；
G.组队中及获得战利品后的不诚信； H.其他

105.你认为目前国内网络游戏的消费水准：
A.过高； B.偏高但还能接受； C.合适；
D.和其他娱乐方式相比很低； E.不知道

106.你购买网络游戏点数卡主要是通过：
A.书报亭或零售店； B.网吧买实物卡；
C.网吧或网络购买虚拟卡； D.其他

107.目前你每月用于网络游戏上的花费是：
A.0；B.30元以下； C.30～60元； D.61～100元；
E.100元以上

108.你认为一款网络游戏从公测到收费运营，较合理的时间段是：
A.1个月； B.1～3个月； C.3～6个月；
D.半年～1年； E.1年以上

109.你在一款网络游戏中花费的平均时长是：
A.1～2周； B.2～4周； C.1～3个月；
D.3～6个月； E.半年～1年；
F.1～2年； G.2年以上； H.其他

110.你在安装一款网络游戏时，是否仔细阅读过用户协议并了解玩家的权利：
A.是； B.否

读者调查 大众软件2007年度

111.你认为在一款网络游戏的用户协议中，是如何规定运营商与消费者之间的权益的？
A.协议中给予运营商的权益更多，消费者处于弱势；
B.协议中对消费者和运营商的权益均有保护作用，两者基本平等；
C.协议中给予消费者的权益更多，运营商处于弱势

112.对于收费网络游戏，你倾向于何种收费方式？
A.点数卡；　B.包月卡；
C.根据昼夜不同计费方式的点数卡；　D.其他

113.你认为目前国内网络游戏厂商最应改进的是：
A.尽快推出具有自主知识产权的网络游戏；
B.同步引进国外网游大作；
C.杜绝外挂，提供公平有序的游戏环境；
D.加强对GM的管理和培训；　E.降低游戏资费水平；
F.举办各种游戏内外的活动；
G.尽快推出防沉迷系统或修改游戏设计，控制游戏玩家的在线时间；
H.其他

114.你认为目前网络游戏中，最吸引人的周边产品是：
A.海报；　B.游戏人物的玩偶；　C.游戏主题T恤；
D.不干胶贴纸；　E.打火机；　F.主题徽章；
G.抱枕；　H.笔记本；　I.钥匙链；
J.CD盒或玩具盒；　K.鼠标垫；　L.帽子；
M.背包；　N.布绒玩具；　O.剧情背景小说、漫画；
P.杯子；　Q.扑克牌；　R.台历；　S.手机挂饰；
T.人物原画图册；　U.游戏主题邮票；　V.其他

115.你可接受正版单机游戏通过网络付费下载的方式吗？
A.是；　B.否

116.你认为目前单机游戏的光盘加密、网络注册、密码授权等保护方式有效吗？A.是；　B.否

117.你认为目前国内正版单机游戏的平均定价：
A.过高；　B.偏高但可接受；　C.合适；
D.偏低；　E.不知道

118.你认为在国内最具影响力的电子竞技赛事是：
A.WCG；　B.CPL；　C.ESWC；　D.CEG；
E.CIG；　F.WEG；　G.ACONX；　H.IEST；
I.CGO；　J.NUGL；　K.PGL；　L.STARWAR；
M.CKCG；　N.CGEL；　O.WSVG；　P.其他

119.你玩得最多的游戏是：
A.国产（包括中国台湾省出品的）游戏；
B.欧美游戏；　C.日本游戏；　D.韩国游戏；　E.其他

120.你最关注的《大众软件》游戏部分海外现场报道是：
A.E3全球电子游戏大展（洛杉矶）；
B.WCG电子竞技比赛世界总决赛；
C.TGS日本东京电玩展；
D.ESWC电子竞技比赛世界总决赛；E.其他

121.你认为国产游戏整体制作水平同国外知名游戏制作公司相比，差距在：
A.缺乏游戏创意；　B.美术表现力不足；
C.3D技术水平低；　D.程序不够严谨，Bug较多；
E.缺乏有经验的团队和制作人；
F.产业整体投入资金不足，有时受产业政策影响；
G.厂商急功近利，研发人员心态较浮躁；
H.以上情况都有

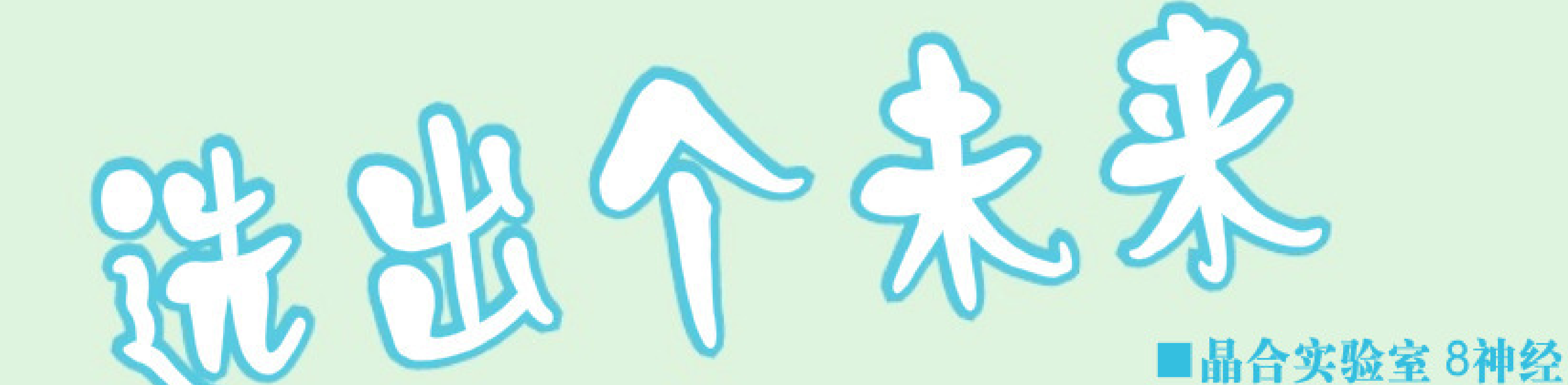
122.你对国产游戏制作是否有信心：
A.是，超越其他国家是早晚的事；
B.是，但有些担忧；
C.否，差距较明显，还需长期努力；
D.无所谓，我关心的是游戏品质，与制作方是谁无关

123.你认为目前国内单机游戏厂商最应改进的是：
A.市场调查宣传；　B.渠道建设；　C.售后服务；
D.汉化质量；　E.游戏产品引进速度；
F.游戏周边产品开发；　G.定价体系；
H.品牌建设；　I.产品包装及光盘质量；　J.其他

附加题：
你认为《大众软件》目前最应加强的是什么？关于《大众软件》的其他建议（欢迎另附信纸）

2007第二届游戏中国“百合”奖投票（请将答案直接填写在答题卡上，可多选）

1.你印象最好的内地游戏（单机）代理公司是：
2.你印象最好的内地网络游戏运营商是：
3.你最关注的国产原创网络游戏是：（请依次填写）
4.你正在玩的网络游戏是：（请依次填写）
5.你最关注的引进版网络游戏是：（请依次填写）
6.你认为最佳汉化版网络游戏（引进版）是：（请依次填写）
7.你认为最佳汉化版单机游戏（引进版）是：（请依次填写）
8.你认为最佳休闲网络游戏是：
9.你认为最佳免费网络游戏是：
10.你认为2006～2007年给你留下印象最深的游戏市场营销活动是：
11.你认为2006～2007年最佳新锐网络游戏公司是：（请依次填写）
12.你认为2006～2007年最成功的网络游戏代言人是：（请填写游戏名及其代言人）



选出个未来

■晶合实验室 8神经

当我在电脑前正襟危坐，琢磨着本期榜评唠点什么话题的时候，旁边的电视机里不时传来鼓乐喧天以及小姑娘们声嘶力竭的尖叫声。我侧过头去看了看，不出意料，那是一个最近非常火爆的选秀节目。不过我没搞明白这个选秀节目叫什么名字，因为随便换个频道，我都能看到大同小异的选秀节目。而这些节目不管冠以什么名称，例如“超级猛男”“宇宙壮士”之类的，比的统统都是唱歌跳舞，让我恍惚间认为，只要你会唱歌跳舞，你就可以参加任意一档选秀节目。

不料MM在旁边对我进行了一番教育，她说我老土，她说唱歌跳舞只是个幌子，就算选秀比赛的名字叫“金嗓子”，选出来的冠军也未必是唱得最好的。然后她又说了一些很难懂的名词，例如“男色消费时代”“中性审美情趣”什么的。也许我过于在乎选秀的名称，而忽略了选秀节目表面下掩盖的社会意义。毕竟存在就是合理的，而选秀比赛的合理性早已经过了各类媒体的轰炸式探讨，也许只有我这样的一根筋才在其名称上纠缠不清。

正好，五一假期趁着有空拜读了余华的《兄弟》，里面讲述了一个“处女奥林匹克大赛”，雅称为“处美人”的选秀大赛，最后的冠军却被揭发出来是已经有个两岁孩子的母亲。当记者对她进行采访时，她理直气壮地表示：“我精神上永远是个处女！”结果她这番话引起了社会上的大辩论，媒体舆论都为找到了新的炒作点而感到兴奋，谁都没去计较一个母亲究竟是不是应该获得“处女比赛”的冠军。瞧，合理性就这么找到了。此时我不得不对余华佩服到五体投地，人家作家就是不一样，几年前就对眼下流行的社会现象作出前瞻式的评判！

然后我的目光转回到了Suki大人给我的榜单上，我突然感到很郁闷。我们的TOPTEN作为大软的老牌栏目，在创建伊始一度是读者打开杂志后首先阅读的目标。但到了这个“我选我选我选选选”的时代，TOPTEN虽然选的是游戏，也同样具有“比较”和“投票”这两个选秀节目的要素，却在沉浮数载之后落了个不愠不火，受读者关注程度比栏目创建时大有下降，每期的榜主还要为攒出两句口水榜评而大费脑筋，真逊！——瞧人家选秀节目的评委有多风光！我打算回头向主编进谏，将TOPTEN改名为“超级无敌游戏”或“宇宙十大猛游戏”，没准会赢得更多的选票和读者关注度。至于这些游戏算不算得上“宇宙十大猛游戏”，就是个可以探讨的话题了——在投票玩家心目中，想来是算得上的！不过我们主编是个正直的人，就连在每天中午的《实况足球》较量中，他都让我感受到其“正直的威严”，所以我只好放弃了以上打算。

好吧，我承认自己犯了错，我们的游戏可没有任何哗众取宠的成分，它们在榜单上出现都是实实在在的。如果说选秀比的是唱歌跳舞，那么这些游戏之间比的是什么？《职业进化足球5》和FIFA 06之间是真实性和爽快性的比较，最终真实性占了上风。对于一个进驻PC平台只有三四年的新丁来说，能一举超越已有10余年历史的老牌系列，实在是可喜可贺。

《信长之野望——革新》和《三国志11》系出同门，游戏类型也相同，我只好认为它们之间是中日历史传奇在游戏中表现方式的较量。什么？《信长之野望——革新》的排名竟然远超《三国志11》？这是个我难以理解的现象。《信长之野望——革新》在近期的TOPTEN排名中表现坚挺，一直居高不下。不过我并没有玩过这款游戏，它能够赢得比《三国志11》更多的票数，想必有其理由，也许回头我应该请教一下这方面的专家蓝星。

《轩辕剑伍——一剑凌云山海情》与《上古卷轴Ⅳ——湮灭》同样作为RPG，它们之间是传统武侠文化与欧美奇幻文化之间的比较。至少就本期看来，武侠文化占了上风。尽管“轩伍”几乎是此系列遭受恶评最多的一作，但是玩家们仍然给予它老牛护犊一般的厚爱，使其排名超越了几乎可称之为2006最佳RPG的《上古卷轴Ⅳ——湮灭》。但在网游的榜单上，武侠类网游就没这么好运，作为欧美奇幻文化代表的《魔兽世界》占据榜首不可撼动。我在此恶意地揣测，那是因为武侠类的网络游戏中有很多“武”，但是没有“侠文化”的缘故。

至于《侠盗猎车手——圣安地列斯》，它似乎找不到可以比较的对手。对于这样一款曾经占据榜首的了不起的游戏来说，它的对手只有时间。

最后，我们回过头来看一看。《职业进化足球5》是本期榜单上的第一名，想来是可以理解的，因为在杂志制作的这段时间正是欧洲各大联赛的收官阶段，也是各位球迷玩家一年中热情的最高点——所以我得在这儿无耻地行使一下话语权：AC米兰欧冠决赛加油！呃，我已经感受到各位利物浦球迷凛冽的怨念了，是赶紧撤退的时候了。这时我又听到电视里传来一阵女孩们激动的尖叫，我不禁转过头去看了看……

噢，下面我要看一部州长大人的电影来压压惊了。各位，回见！

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

排名	名称	指数
1	魔兽世界	
2	跑跑卡丁车	
3	梦幻西游	
4	征途	
5	魔兽争霸III——冰封王座	
6	CS	
7	街头篮球	
8	天堂II	
9	武林外传	
10	传奇	

网吧调查

100台机器以下（含100）

北京梦桦源网吧，上海心怡网吧、辉焰网吧，长沙星月网吧，长春恒光网络，乌鲁木齐星月网吧，重庆未来之窗网吧等

101~300台机器

北京智宇星网吧，广州汇通网吧、华乐网吧、联众网吧，上海潜水湾网吧，郑州中青网络家园、情缘网络会所，苏州金伙伴网吧，沈阳佳兴网吧，长春伊人网络驿站，重庆爱伊网城，乌鲁木齐网络天下等

301~700台机器

上海F1金鲨颐东网吧，北京梦和平上网服务中心，广州绝顶高手网吧，西安和平网吧旗舰店，苏州市创业网吧，乌鲁木齐骑士网络俱乐部等

感谢进行网吧调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、杨家俊、华冠臣、房中贤、梁雨、倪尔斯、钱喆等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2746	暴雪	2005年	第九城市	○
2	大话西游II	2719	网易	2002年	网易	↑
3	梦幻西游	2403	网易	2003年	网易	↓
4	轩辕剑网络版	2374	大宇	2003年	网星	↑
5	魔力宝贝	2192	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
6	泡泡堂	2017	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
7	QQ幻想	1987	腾讯	2005年	腾讯	↓
8	仙境传说Online	1751	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
9	天堂II	1623	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↑
10	剑侠情缘Online II	1439	西山居	2005年	金山公司	↓

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	职业进化足球5	2946	Konami	2005年	8.5	↑
2	FIFA 06	2764	EA	2005年	8.2	↑
3	极品飞车——无间追踪	2417	EA	2005年	9.0	↓
4	信长之野望——革新	2108	KOEI	2005年	8.5	↑
5	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	2074	大宇	2006年	7.5	↑
6	上古卷轴IV——湮没	1975	Bethesda Softworks	2006年	8.8	↑
7	侠盗猎车手——圣安地列斯	1806	Rockstar Games	2005年	9.0	↑
8	NBA Live06	1790	EA	2005年	8.0	↑
9	盟军敢死队3——目标柏林	1731	Pyro Studios	2003年	8.5	↓
10	三国志11	1699	KOEI	2006年	8.8	↓

大众软件

2007年 第一季度 01—06期 合订本

2007年4月中旬震撼上市！

敬请关注！



你想自己动手装一台最时髦的Vista电脑吗？
你是否面对一堆电脑硬件和技术名词感觉无从下手？
你是否有面对蓝屏的电脑，深更半夜打电话给好友，只是让他来重装系统的经历？
那么你一定要看看我们精心准备的《软硬装机一点通——电脑软硬件安装与维护完全手册》

本书面向所有想了解电脑知识，想自己动手安装软硬件的初中级电脑爱好者，精彩内容包括：

手把手教你装一台“扣肉”电脑
主板BIOS设置与优化技巧
硬盘分区与多硬盘的安装
电脑卖场防忽悠秘籍
转接线（头）与扩展卡的应用
《软硬装机一点通》16开印刷，200余页。

电脑清洁、散热与静音改造全攻略
手把手教你全自动安装Windows XP和Vista系统
如何打造一个安全的操作系统
电脑常见故障分析与解决
其他海量电脑软硬件使用技巧……

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164
地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号　传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN